Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
08/17 · Ausgabe 244 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLAND… NINTENDO… WWW… DE

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MIT TOLLEM XL-DOPPEL-POSTER

11 SEITEN TEST & TIPPS!

SPLATOON 2

Endlich geht die Farbschlacht auf der Switch los: Kann Nintendo den bereits starken Vorgänger noch mal toppen? Mit unserem Test wisst ihr Bescheid!

HEY! PIKMIN

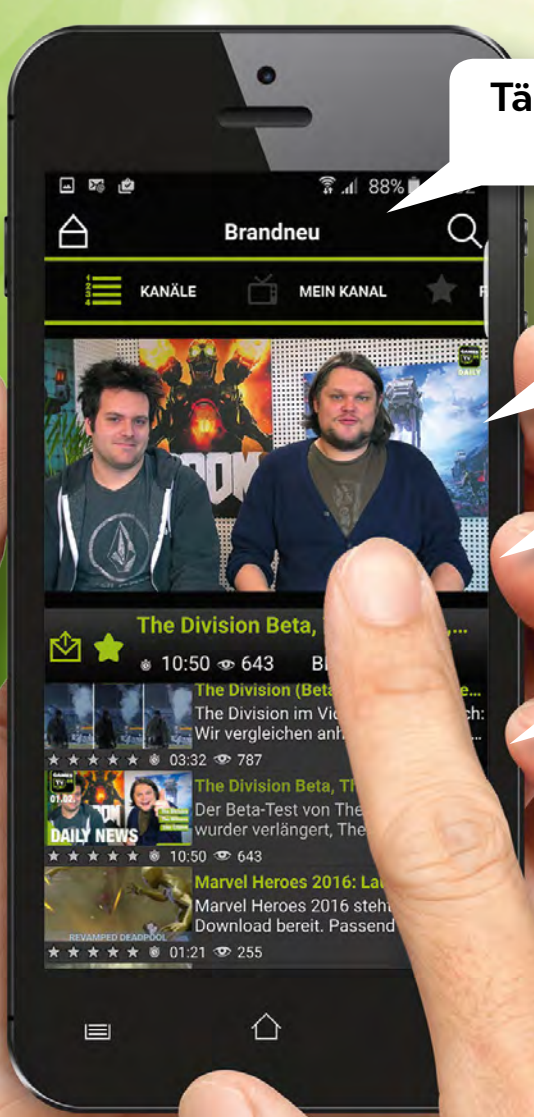
Grandioses Pikmin-Abenteuer für unterwegs oder nur ein halbgares Spin-off? Wir haben den 3DS-Ableger getestet!

GRATIS IM HEFT! Gamescom-Guide 2017

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Draußen ist das Wetter schön, die Schulferien zaubern ein großes Lächeln auf die Gesichter der Kinder und auf dem Spielemarkt herrscht absolute Flaute. So zumindest läuft es üblicherweise ab, nur dieses Jahr hat Nintendo beschlossen, die Sommerpause einfach mal auszusetzen und uns in den heißen Monaten mit feinen Spielen für Switch und 3DS zu versorgen! Wir finden das spitze und haben die Gunst der Stunde genutzt, um für euch eine prall gefüllte Teststrecke in dieser Ausgabe zu kredenzen. Der Höhepunkt ist ohne Frage unser dicker Test zu *Splatoon 2*, das die fabelhaften Farbschlachten des Wii-U-Vorgängers auf Nintendos neuer Hybrid-Konsole neu aufleben lässt. Vom Heldenmodus über die 4-gegen-4-Online-Matches bis hin zum brandneuen Salmon-Run-Modus decken wir in unserem Test alles Wissenswerte zum Shooter-Hit ab. Doch damit nicht genug, könnt ihr euch über eine hilfreiche Komplettlösung zu den versteckten Schriftrollen in der Einzelspieler-Kampagne sowie ein tolles Poster mit todschicken Motiven zu *Splatoon 2* und *Mario + Rabbids Kingdom Battle* freuen. Darüber hinaus haben wir uns in die erste DLC-Erweiterung zu *Zelda: Breath of the Wild* gestürzt und *Pokémon Go* ein Jahr nach Release noch mal ganz genau unter die Lupe genommen.

Für reine Handheld-Zocker haben wir diesmal besonders viele spannende Artikel, immerhin steht mit dem Release des New Nintendo 2DS XL am 28. Juli eine frische Variante der 3DS-Hardware in den Startlöchern. Da ist es selbstverständlich, dass wir das Gerät für euch ausführlich ausprobiert haben. All jene unter euch, die noch gar kein 3DS-Modell besitzen oder über einen Wechsel des Geräts nachdenken, erhalten in unserem großen 3DS-Systemvergleich die optimale Beratung. An der Spielefront haben wir uns von den putzigen Pikmin in *Hey! Pikmin* helfen lassen, viele überraschende und situativ komische Momente in *Miitopia* erlebt, uns durch allerhand Kopfnüsse in *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging* geknobelt und eigene Rollenspiele in *RPG Maker Fes* erschaffen. Und damit ihr bestens für einen Besuch der diesjährigen Gamescom gerüstet seid, erhaltet ihr kostenlos unseren nützlichen Guide zur Messe inklusive übersichtlicher Hallenpläne. So behaltet ihr stets den Überblick vor Ort!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SPLATOON 2 (Test + Tipps)

Seite 26 + 78

Die Tintenschlacht auf der Switch ist eröffnet und wir sind mittendrin!

HEY! PIKMIN (Test)

Seite 34

Die knuffigen Helferlein machen sich auf dem 3DS breit.

MiiTOPIA (Test)

Seite 32

Nach *Tomodachi Life* das nächste, absrud-witzige Spiel mit den Miis für 3DS.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Alles auf einmal und auch noch knapp vor Schluss:**
  Wir freuen uns in der Redaktion immer, wenn wir viele Spiele testen können. Zum einen sind neue Spiele natürlich spannend und zum anderen möchten wir euch stets den besten Marktüberblick im Nintendo-Universum bieten. Doch wenn dann alle Test-Versionen plötzlich auf einen Schlag bei uns eintrudeln, und das dazu noch gegen Ende der Produktionsphase, dann macht sich schnell Stress breit. So lief es auch diesen Monat, als *Splatoon 2, Miitopia, Dr. Kawaschimas diabolisches Gehirn-Jogging* und *Hey! Pikmin* zwischen drei und sieben Tagen vor Redaktionsschluss zum Testen bereitstanden.
- **Überraschung und Enttäuschung des Monats:**
  Das Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System sicherte sich diesen Monat sowohl den Status als Überraschung als auch Enttäuschung des Monats. Es wurde sehr überraschend nur kurz nach der E3 im Juni angekündigt und war zur Enttäuschung einiger Redaktionsmitglieder und vieler anderer Nintendo-Fans schon wieder viel zu schnell vergriffen.

DAS TEAM

HEFTINHALT 08/2017

26

TEST | SPLATOON 2

LUKAS

Kann *Splatoon 2* an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen? Wir verraten euch, ob sich die zweite Runde der Farbschlacht lohnt!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 14

Switch

Lego Marvel Super Heroes 2 18
Lost Sphear 19
Sonic Forces 16

TEST

Meinungsmache 22
Termine 24
Top-Spiele 48
Wertungen & Team 20

Switch

Flip Wars (eShop) 70
Gonner (eShop) 69
Mighty Gunvolt Burst (eShop) 71
Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas (eShop) 68
Splatoon 2 26
The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Die legendären Prüfungen 46

Wii U

The Girl and the Robot (eShop) 73

3DS

Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging 38
Hey! Pikmin 34
Kirby's Blowout Blast (eShop) 72
Mighty Gunvolt Burst (eShop) 71
Miitopia 32
RPG Maker FES 40
Runbow Pocket 73

Mobile

Pokémon Go (Nachspiel) 42

REPORTAGE & SPECIAL

Der große 3DS-Systemvergleich 58
Die N-ZONE-Jubiläums-Zeitreise Teil 3: Die Jahre 2007-2012 62
Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System 12
New Nintendo 2DS XL im Test 56

ONLINE

Nintendo eShop 68

RETRO

N-ZONE Zeitreise 76
Wario Land 74

SERVICE

Die N-ZONE-Jubiläumsumfrage 83
Splatoon 2: Alle versteckten Schriftrollen 78

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

34

TEST | HEY! PIKMIN

JOHANNES
Captain Olimar und die Pikmin verschlägt es erstmals auf einen Handheld. Überzeugt der Ableger genauso wie seine Vorgänger?

56

SPECIAL | NEW NINTENDO 2DS XL IM TEST

KATHARINA
Nintendo stellt vor: den sechsten Ableger seiner erfolgreichen 3DS-Handheld-Serie. Lohnt sich die Anschaffung?

62

REPORTAGE | DIE N-ZONE-JUBILÄUMS-ZEITREISE – TEIL 3

VIKTOR
Diesmal erwartet euch der dritte Teil unserer Jubiläums-Serie mit den Jahren 2007 bis 2012 der N-ZONE-Geschichte.

Alle Titel der Ausgabe

Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging, Test 38
Flip Wars, Online 70
Gonner, Online 69
Hey! Pikmin, Test 34
Kirby's Blowout Blast, Online 72
Lego Marvel Super Heroes 2, Vorschau 18
Lost Sphear, Vorschau 19
Mighty Gunvolt Burst, Online 71
Miitopia, Test 32
Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas, Online 68
Pokémon Go, Start/Test 08/42
RPG Maker FES, Test 40
Runbow Pocket, Online 73
Sonic Forces, Vorschau 16
Splatoon 2, Start/Test/Service 08/26/78
The Binding of Isaac: Afterbirth+, Start 07
The Girl and the Robot, Online 73
The Legend of Zelda: Breath of thw Wild, Test 46
Wario Land, Retro 74

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

INVESTORENKONFERENZ

SO GUT LÄUFT NINTENDOS GESCHÄFT

Biz Die Japaner präsentierten Infos zum abgelaufenen Fiskaljahr und stellten sich den Fragen der neugierigen Investoren.

Jeden Juni hält Nintendo eine Generalinvestorenkonferenz für seine Anteilseigner ab. Ende des Monats war es zum 77. Mal soweit und Big N gab einen Überblick über das letzte Fiskaljahr und die aktuelle Situation des Unternehmens. Die Zahlen, die dabei präsentiert wurden, sind großteils bereits aus dem letzten Jahresbericht bekannt, über den wir in Ausgabe 06/2017 berichteten. Kurzum: Die Wii-U-Verkäufe gingen (wie erwartet) weiter zurück, Konsolen der 3DS-Familie verkauften sich weiter gut und die Switch sowie *Zelda: Breath of the Wild* haben einen äußerst zufriedenstellenden Start hingelegt. Die Verkäufe von *Pokémon*-Spielen für Nintendo-Konsolen wurden vom Mobile-Hit *Pokémon Go* angekurbelt, zudem laufen die anderen Mobile-Spiele *Super Mario Run* und *Fire Emblem Heroes* gut. Weitere Smartphone-Ableger von bekannten Nintendo-Serien sind weiter in Arbeit. Das Nintendo Classic Mini: NES verkaufte sich herausragend gut, mit dem Nintendo Classic Mini: SNES steht der Nachfolger für diesen Herbst bereits in den Startlöchern.

Weitere interessante Infos kamen in der Frage/Antwort-Runde zutage. So arbeite Nintendo aktuell weder an Software noch an Hardware für PCs, sondern weiterhin nur für die eigenen Konsolen sowie Smartphones und Tablets. Bezüglich der Switch ist Big N äußerst guter Dinge: Die Hybrid-Konsole mache sich sehr gut und immer mehr Entwickler würden auf sie aufmerksam – darunter auch viele Indie-Studios. Man gehe derzeit von etwa 13 Millionen abgesetzten Einheiten innerhalb der ersten zwölf Monate aus.

Auch die weitere Unterstützung der 3DS-Geräte mit neuer Software sei sicher. Die Gerätefamilie erreiche laut eigenen Berechnungen in Kürze die Gesamtverkaufszahl von 70 Millionen Handhelds. Außerdem unterscheide sich der 3DS gänzlich von der Switch; letztere sei ja vor allem eine TV-Konsole und kein reiner Handheld wie der 3DS.

Die Bauarbeiten an den Super-Nintendo-World-Freizeitparks gingen gut voran. Der Themenpark in Japan werde definitiv vor dem in Florida eröffnet. Auch die von Fans vielfach herbeigesehnte Virtual Console ist aktuell Thema firmeninterner Gespräche bei Nintendo. Das Nintendo Classic Mini: SNES stelle nur ein Ergebnis dieser Gespräche dar. Switch-Besitzer müssen sich weiter gedulden.

In Bezug auf die Monetarisierung von Mobile-Spielen erklärte Kimishima, dass Big N mit *Miitomo*, *Super Mario Run* und *Fire Emblem Heroes* derzeit drei verschiedene Modelle ausprobiere und genau betrachte, welches am besten funktioniert. Im Endeffekt sei es aber weiterhin von der jeweiligen Marke abhängig, welcher Weg dabei eingeschlagen wird.

Nintendo®
The 77th Annual General Meeting of Shareholders

THE BINDING OF ISAAC RELEASE BEKANNT

Switch Der Action-Shooter erscheint als Handelsversion mit einigen Goodies.

Lange Zeit schwieg das Indie-Entwicklerstudio Headup Games bezüglich der Veröffentlichung von *The Binding of Isaac: Afterbirth+* für die Nintendo Switch. Nun gaben die Entwickler nicht nur bekannt, dass der Action-Shooter am 07. September dieses Jahres bei uns erscheint, sondern auch, auf welche Inhalte sich Käufer der Retail-Version freuen dürfen. Neben dem Spiel selbst liegen der Handelsbox nämlich zwei Aufkleberbögen sowie eine Anleitung im NES-Stil bei. Headup Games veröffentlicht die Retail-Fassung von *The Binding of Isaac: Afterbirth+* in Zusammenarbeit mit dem US-amerikanischen Publisher Nicalis. Bei den gängigen Offline- und Online-Händlern könnt ihr das Spiel bereits vorbestellen.

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL

NEUE ERWEITERUNG

Pokémon Mit der Erweiterung *Nacht in Flammen* erwarten euch viele neue Taschenmonster.

Bereits am 04. August erscheint die dritte Erweiterung der neuesten Pokémon-Sammelkartenspiel-Serie *Sonne & Mond – Nacht in Flammen*. Diese beinhaltet mehr als 140 Karten, darunter zwölf neue Pokémon-GX und sechs Unterstützerkarten mit besonders großen Illustrationen. Außerdem erscheinen zwei weitere, sofort spielbare Themendecks mit jeweils 60 Karten. Diese eignen sich vor allem für Anfänger gut und ermöglichen den sofortigen Spieleinstieg.

Ebenfalls neu: Viele frische Taschenmonster aus *Pokémon Sonne & Mond*, darunter beispielsweise Necrozma und Marshadow. Zudem erwarten euch die regionalen Alola-Varianten bereits bekannter Pokémon, die in der neuen Spielwelt ein anderes Aussehen haben. Wie immer erhaltet ihr mit jedem Boosterpack zehn Karten, wovon mindestens eine selten ist.

SPEICHERDATEN-TRANSFER UND GAST-ZUGANG FÜR DIE SWITCH?

Switch Laut Entwicklerdokumenten bald Realität!

Findige Fans haben in geleakten Entwicklerdokumenten zur Nintendo-Switch-Firmware einige interessante Informationen zu von Fans heiß ersehnten Features entdeckt. So deutet alles darauf hin, dass der vielfach gewünschte Speicherdaten-Transfer mit einem zukünftigen Update Realität werden könnte. Das würde Switch-Besitzern erlauben, beispielsweise ihre Speicherdaten aus *Zelda: Breath of the Wild* oder *Mario Kart 8 Deluxe* von einer Konsole auf eine andere zu übertragen. Zudem ist in den Dokumenten die Rede von einem sogenannten Gast-Login. Dieser soll es ermöglichen, sich mit seinem Nintendo Account an der Hybrid-Konsole anzumelden, ohne ein Nutzerkonto auf dem Gerät einrichten zu müssen. Damit hättet ihr dann eine schnelle und simple Möglichkeit, an die in eurem Nintendo Account gespeicherten Daten zu kommen.

N-ZONE-STECKBRIEF #23

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Blooper

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Bros. (1985)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Sunshine (2002)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Eine besonders große Boss-Form des Blooper, der sogenannte Riesen-Blooper (in *Super Mario Sunshine*), kann seine Tentakel nachwachsen lassen.

KURZBIOGRAFIE:
Blooper ist ein Mini-Krake, der pechschwarze Tinte spritzt. Bei seinem ersten Auftritt in *Super Mario Bros.* (NES) jagt er dem bierbäuchigen Klempner in den Unterwasser-Levels hinterher. Das tut er auch in allen nachfolgenden 2D-*Mario*-Titeln, in denen er vorkommt. Abseits davon ist er zudem in zahlreichen anderen *Mario*-Spielen ein häufig anzutreffender Gegner, beispielsweise in *Super Mario Sunshine*, *Paper Mario*, *Mario & Luigi*, *Mario Kart*, *Mario Party* oder *Super Mario Maker*. Es existieren verschiedene Unterarten wie Baby Blooper, Saft-Blooper und Trocken-Blooper. In *Super Mario Maker* kann er durch die Luft und durch Blöcke fliegen, als befände er sich unter Wasser.

TRIVIA:
Anfangs sollte Blooper eigentlich „Kwaale" heißen. Ein Nintendo-Mitarbeiter hielt das allerdings für einen Schreibfehler und änderte den Namen in den bis heute bekannten Blooper. Gewinnt man gegen Blooper in *Mario Party 8* in der Sternenrally auf Bowsers Stahlstern, wird er als Team-Partner des Hammer-Bruders freigeschaltet. Er hat außerdem einen Cameo-Auftritt in *Splatoon*.

SWITCH-ZUBEHÖR IM SPLATOON-DESIGN

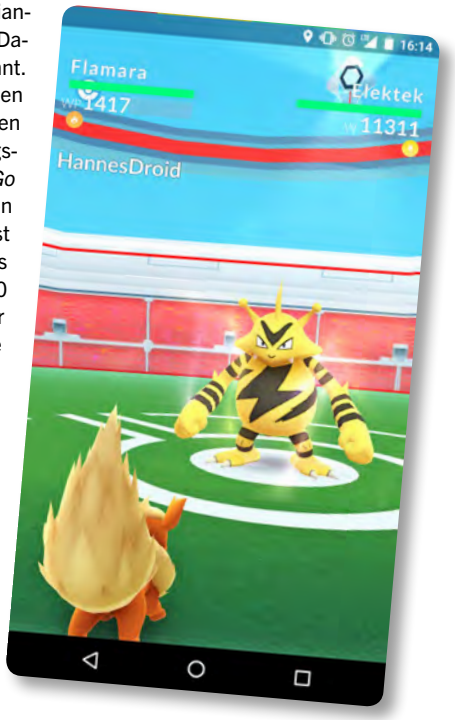
Switch Passend zum neuen Titel gibt's neon-farbiges Zubehör und neue Amiibo.

Wenn ihr diese Zeilen lest, ist *Splatoon 2* für die Switch bereits erschienen. Etwas mehr als zwei Jahre nach dem ersten Ableger kehrt der erfolgreiche Farb-Shooter mit einem neuen Teil zurück auf die Konsolen der Nintendo-Fans. Passend dazu veröffentlichte Nintendo einiges an hübschem Zubehör. Da wären beispielsweise drei neue Amiibo, die alle zeitgleich mit dem Spiel erschienen. Diese sind der neonlilafarbene Tintenfisch, der neongrüne Inkling-Junge und das neonpinke Inkling-Mädchen. Zudem veröffentlichte Nintendo am 21. Juli einen Switch Pro Controller mit Griffen in den Splatoon-Farben Neon-Grün und Neon-Pink. Die Spezialvariante des soliden Switch-Controllers kostet in der Regel ein paar Euro mehr als die normale Version. Auch eine Tragetasche für die Switch inklusive Display-Schutzfolie gibt es bereits zu kaufen. Abgerundet wird das Paket an *Splatoon*-Zubehör mit Joy-Cons in, welch Überraschung, den *Splatoon*-Farben Neon-Grün und Neon-Pink. Diese erscheinen hierzulande nur eine Woche nach Release des Spiels am 28. Juli.

NEUE ZAHLEN ZU POKÉMON GO

Mobile Das AR-Spiel mit den japanischen Taschenmonstern schlägt sich weiter gut.

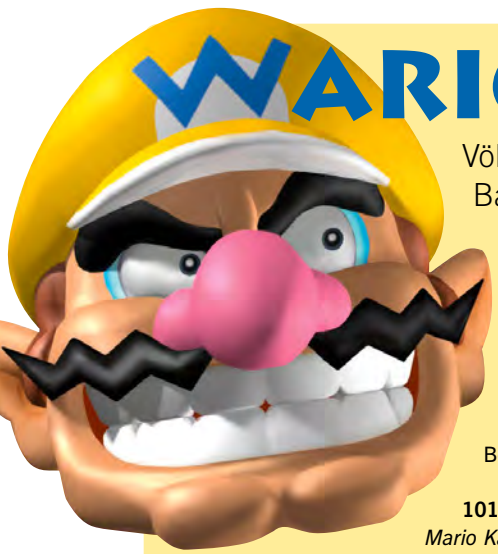
Bei der Generalinvestorenkonferenz Ende Juni gab Nintendo ein paar neue Zahlen zum Smartphone-Überraschungshit *Pokémon Go* preis. Das Augmented-Reality-Spiel wurde seit der Veröffentlichung im letzten Jahr bis Ende Juni 2017, also im Zeitraum von etwa zwölf Monaten, 752 Millionen Mal aus den App Stores von Google und Apple heruntergeladen. Dabei generierte das Spiel mit den Taschenmonstern Einnahmen in Höhe von 1,2 Milliarden US-Dollar – umgerechnet etwa 1,06 Milliarden Euro. 950 Millionen Dollar beziehungsweise etwa 835,4 Millionen Euro ließen sich die fleißigen Pokémon-Trainer dabei allein 2016 den Spaß wert sein. Die monatlichen Einnahmen sind im aktuellen Jahr im Vergleich zu 2016 also deutlich zurückgegangen, aber immer noch sehr zufriedenstellend für die Beteiligten Nintendo, The Pokémon Company und Niantic. Zudem wurden einige Daten zu Nutzerzahlen bekannt. Im vergangenen Juni loggten sich insgesamt 60 Millionen verschiedene Spieler wenigstens einmal bei *Pokémon Go* ein, 20 Prozent davon taten das sogar täglich. Im August letzten Jahres konnte das Spiel noch unglaubliche 100 Millionen monatliche Nutzer vorweisen. Seitdem sind die Spielerzahlen also deutlich, aber nicht allzu drastisch gesunken. 57,4 Prozent der Spieler sind männlich. 38 Prozent sind zwischen 19 und 34 Jahre alt, weitere 32,5 Prozent sind 18 oder jünger. Der Rest ist älter als 34 Jahre. Damit bilden junge Erwachsene den größten Teil der Spielerbasis.



SHIGERU MIYAMOTO HAT KEIN INTERESSE AN NEUAUFLAGEN VON MARIO-SPIELEN

Biz Der Mario-Vater erzählt im Interview von seiner Einstellungen gegenüber *Mario*-Remakes.

Titel wie *Mario Kart 8 Deluxe*, *Pokémon Tekken DX* oder *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* zeigen immer wieder, dass Nintendo gute Spiele aus seinem Portfolio gerne für neue Konsolen erneut auflegt. So erging es auch dem herausragenden 3D-Jump&Run *Super Mario 64*, das acht Jahre nach der Erstveröffentlichung auf dem N64 zum Release des DS 2004 in einer aufgebohrten Variante für den damals neuen Touchscreen-Handheld erneut erschien. Eine solche Neuauflage wünschen sich viele Klempner-Fans schon seit einiger Zeit auch für *Super Mario Sunshine*. Das sonnige Abenteuer auf Isla Delfino begeisterte erstmals und (bisher) einmalig 2002 die Spielerwelt. In einem Interview verriet Mario-Vater Shigeru Miyamoto jedoch kürzlich, dass er kein großes Interesse an Neuauflagen alter *Mario*-Titel habe. Da sich die technischen Möglichkeiten bis heute so stark weiterentwickelt haben, sei es deutlich sinnvoller, sich bei der Entwicklung auf neue Spiele und Gameplay-Mechaniken zu konzentrieren. Damit erteilte er indirekt eine Absage an eine Neuauflage von *Super Mario Sunshine*, zu der neben den Wünschen der Fans auch seit einiger Zeit immer wieder Gerüchte kursieren.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1011: Der japan-exklusive Arcade-Automat „Taiko no Tatsujin: Yellow Version“, der stilecht mit Trommeleingaben gespielt wird, verfügt seit März 2017 über den Boss-Battle-Song aus *Splatoon*.

1012: Mit dem Update 1.1. von *Mario Kart 8 Deluxe* wurde die Jubelpose des Inkling-Mädchens etwas abgewandelt. In der ursprünglichen Version ähnelte diese nämlich unbeabsichtigt einer eher anzüglichen Geste, während dieser Aspekt durch die neue Animation deutlich abgeschwächt wurde.

1013: Aioli und Limone, die Sea Sirens aus *Splatoon*, sehen vielleicht aus wie Schwestern. In Wahrheit sind die beiden jedoch Cousinen.

1014: Einem Interview der „Iwata fragt“-Reihe zu *Splatoon* zufolge wurde die Mechanik mit der Einfärbung von Spielelandschaften in einer ersten Demo mit zwei gegeneinander kämpfenden Tofu-Klötzen ausprobiert. Woher die bunte Tinte dabei eigentlich gekommen ist? Aus den kleinen Nase der Klötzchen!

1015: Bevor die Inklinge aus *Splatoon* zu Mensch/Tintenfisch-Hybriden wurden, waren die Spielfiguren mit Spritzpistolen ausgerüstete Hasen. Das kann man auf frühen Screenshots zum Spiel sehen. Erst später kam man auf die Idee mit den Tintenfischen. Frühe Konzepte zeigen zudem vermenschlichte Tintenfische, die ebenfalls wenig mit der finalen humanoiden Form gemeinsam haben.

1016: Wartet man im Gamecube-Strategiespiel *Pikmin 2* nach erfolgreicher Flucht aus einem Untergrund-Level knapp vier Minuten bei der Auflistung aller gefundenen Schätze, kann man Totakas Song hören, der in vielen Nintendo-Titeln gut versteckt vorkommt.

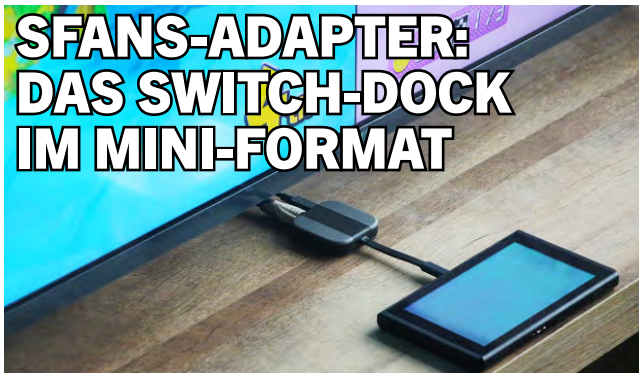
1017: Captain Olimars Kollege Louie wurde als kleines Kind von seiner Oma gezwungen, Käfer zu essen. Kein Wunder, dass er mittlerweile auf den *Pikmin*-Planeten so gut überleben kann!

1018: Captain Olimar aus der *Pikmin*-Reihe lebt und arbeitet auf dem Planeten Hocotate als Warenlieferant der Hocotate Freight.

1019: Die liebenswerten Pikmin aus der gleichnamigen Spieleserie verdanken Captain Olimar ihren Namen. Bei dessen erstem Zusammentreffen mit den quirligen Wesen benennt er sie in Anlehnung an seine geliebten Pikpik-Karotten, da sie seiner Meinung nach eine verblüffende Ähnlichkeit zu ihnen aufweisen.

1020: Benutzt man den Datentransfer zwischen Nintendo DSi und dem 3DS-Handheld, um DSiWare zu übertragen, kann man zahlreiche Pikmin als Ladedauer-Funktion sehen, wie sie einzelne Datenmengen in bester Pikmin-Manier tragen und bearbeiten. Auch der Datentransfer zwischen den Heimkonsolen Wii und Wii U zeigt die Pikmin bei ihrer Arbeit. Hier tragen sie die Daten in eine Rakete, welche sodann auf die andere Konsole „hinüberfliegt“.

SFANS-ADAPTER: DAS SWITCH-DOCK IM MINI-FORMAT



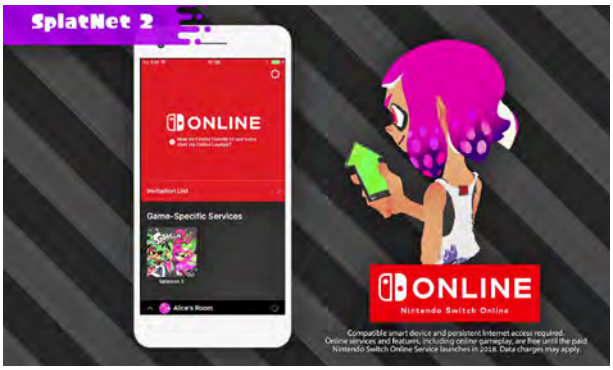
Switch Mit dem SFANS-Adapter bringt ihr das Switch-Bild simpel auf jeden Fernseher.

Die Nintendo Switch ist ja bekanntermaßen eine Heimkonsole, die ihr auch in die Tasche packen und überall hin mitnehmen könnt. Möchtet ihr mit der Hybrid-Konsole aber anderswo, beispielsweise bei Freunden, ganz wie zu Hause auf dem großen Bildschirm spielen, müsst ihr zwingend das zwar leichte, aber nicht allzu handliche Dock mitschleppen. Zumindest, wenn eure Freunde kein eigenes besitzen. Abhilfe könnt ihr hier nun mit dem SFANS-Adapter schaffen. Dieser wurde über die Crowdfunding-Plattform Indiegogo finanziert und ersetzt, einfach gesagt, das Switch-Dock. Verbindet also eure Konsole mit dem Adapter und diesen mit dem Strom und dem Fernseher und zockt wie gewohnt auf dem großen Bildschirm. Zudem besitzt der SFANS-Adapter neben einem HDMI-Ausgang und einem USB-C-Eingang drei weitere USB-C-Ausgänge und zwei USB-A-3.1-Ausgänge.

DIE SWITCH-APP IST DA

Switch Bereits im Januar angekündigt, könnt ihr die Anwendung nun herunterladen.

Nintendo Switch Online: So heißt die Companion-App zur Hybrid-Konsole, die zusammen mit *Splatoon 2* am 21. Juli erschienen ist. Neben dem endgültigen Namen ist nun auch endlich klar, welchen Funktionsumfang die Smart-Anwendung bietet. So könnt ihr darüber andere Spieler zu privaten Kämpfen und in *Splatoon 2* beispielsweise zu Liga- und Splatfestkämpfen einladen. SplatNet 2 ist zudem Teil der App. Außerdem läuft der Sprach-Chat über die App, und die Anwendung verbindet euch automatisch mit Teamkameraden, mit denen ihr dann kommunizieren könnt. Das restliche Jahr 2017 ist die App kostenlos, ab 2018 funktioniert sie nur noch in Verbindung mit einem kostenpflichtigen Abonnement des Switch-Online-Service.



NES-MINI-FAKE AUS CHINA

NES Mini Knappe und beliebte Güter werden gerne nachgemacht – so auch das Mini-NES.

Die knappe Verfügbarkeit der NES-Neuauflage Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System (kurz: Mini-NES) sorgt nicht nur bis heute für Frust bei Nintendo-Fans, sondern auch zu unverschämtem bis illegalem Verhalten. Wer ein neuwertiges NES-Mini sein Eigen nennen möchte, muss aktuell mehrere hundert Euro auf den Tisch legen – Wiederverkäufern sei Dank, die sich zum Verkaufsstart letzten Herbst unzählige Konsolen sicherten, nur um sie für den vielfachen Preis weiter zu verkaufen. Eine chinesische Firma ging jetzt sogar noch weiter und baute das Mini-SNES bis ins Detail nach. Der Nachbau wechselt online zum Originalpreis den Besitzer und unterscheidet sich vom Nintendo-Original durch leicht verfälschte Farben und eine schlechtere Verarbeitungsqualität.

BAYONETTA & THE WONDERFUL 101 FÜR SWITCH?

Switch Gerüchte machen nach Twitter-Posts von Entwickler Platinum Games die Runde.

Erscheint ein *Bayonetta*-Ableger für die Switch? Diese Frage wirft ein Twitter-Post von Entwickler Platinum Games auf. Darauf zu sehen: Die Titelheldin, einmal vor blauem und einmal vor rotem Hintergrund; genau wie die Farben der ersten Generation bunter Joy-Cons! Befeuert werden die Gerüchte auch dadurch, dass das Studio bereits Ende März bekannt gab, an einem Titel für die Switch zu arbeiten. Möglicherweise handelt es sich dabei aber auch um *The Wonderful 101*. Dieses Gerücht beruht ebenfalls auf einem Twitter-Post des Entwicklers. In diesem sind auf einem Bild Figuren aus dem Spiel beim gemeinschaftlichen Switch-Spielen zu sehen. Sowohl die *Bayonetta*-Titel als auch *The Wonderful 101* erschienen bereits für die Nintendo-Vorgängerkonsole Wii U.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

NINTENDO CLASSIC MINI
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sie haben es wieder getan! Mit einer kompakten Neuauflage des altehrwürdigen Super Nintendo Entertainment System setzen die Japaner die seit letztem Jahr überaus beliebte Reihe der Nintendo-Classic-Mini-Konsolen mit der nächsten Nintendo-Heimkonsole fort.

Sicher ist das letztjährige NES-Mini an keinem Nintendo-Fan vorbeigegangen. Und damit auch nicht die Lieferengpässe, die zu hohe Nachfrage und die daraus letztlich resultierenden Mondpreise, die man mittlerweile für die Konsolen-Neuauflage zahlt. Abgesehen davon ist das Nintendo Classic Mini: NES aber eine richtig feine Konsole, mit der ihr bequem alte Nintendo-Klassiker genießen könnt. Deswegen haben sich die Japaner auch nicht lumpen lassen und für den 29. September 2017 eine Nintendo-Classic-Mini-Variante des Super Nintendo Entertainment System angekündigt.

Das SNES-Retro-Paket

Diese kommt zwar mit neun Spielen weniger als das Mini-NES und somit „nur“ 21 SNES-Titeln daher, dafür hat Nintendo aus den letztjährigen Fehlern zumindest teilweise gelernt. So wurde die Kabellänge der Controller auf etwa 1,50 Meter verdoppelt. Das ist zwar ein ordentlicher Fortschritt zu den viel zu kurzen Controller-Kabeln des Mini-NES, diese sind damit aber noch immer kürzer als beim Original. Abhilfe können hier kabellose Varianten von Drittherstellern schaffen. Alternativ könnt ihr auch den Classic Controller beziehungsweise den Classic Controller Pro der Wii verwenden. Zudem findet ihr im Karton gleich zwei Eingabegeräte. Für Mehrspielerspaß ist also kein Kauf eines zusätzlichen Controllers mehr notwendig – eine sehr begrüßenswerte Entscheidung! Dafür wurde der Preis hierzulande auf rund 100 Euro erhöht.

Für dieses Geld bekommt ihr neben der Konsole und den zwei Controllern ein HDMI-Kabel

UND NÄCHSTES JAHR?

Letztes Jahr hat die Redaktion noch vom Mini-SNES geträumt …

… jetzt ist es tatsächlich Realität! Anscheinend hat der durchschlagende Erfolg des Mini-NES die Verantwortlichen bei Nintendo überzeugt, nun die nächste Heimkonsole neu aufzulegen. Unser Traum wird also wahr! Nun muss Big N diese Strategie nur noch nächstes Jahr fortführen und eine Mini-Version des Nintendo 64 veröffentlichen. Wir sind von dieser Vorstellung durchaus sehr angetan!

zum Anschluss an den Fernseher und ein Micro-USB-Kabel für die Stromversorgung. Sehr ärgerlich dabei: der Ladeadapter fehlt. Diesen müsst ihr also zusätzlich erwerben, es sei denn, ihr verbindet das Mini-SNES mit einem USB-Anschluss eures Fernsehers, falls vorhanden. Diese Vorgehensweise erinnert uns doch sehr an das fehlende Ladegerät beim 3DS, New 3DS und New 3DS XL. Unnötig, Nintendo!

Zu wenig Konsolen!

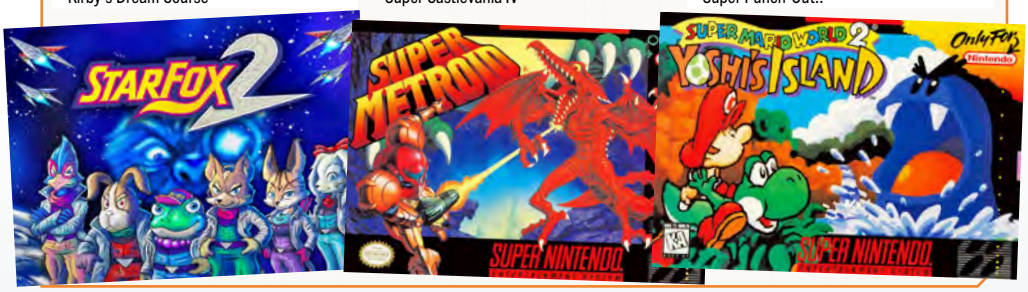
Was uns trotz aller Begeisterung aber am meisten stört ist die erneut künstliche Verknappung der Konsolen-Kontingente. Zwar produziert Big N diesmal mehr Geräte als letztes Jahr vom Mini-NES, aber anscheinend immer noch nicht annähernd genug für die riesige Nachfrage rund um den Globus. So war das Mini-SNES am Tag der Freigabe für Vorbestellungen in weniger als einer Stunde restlos ausverkauft. Wer also ein Gerät abgreifen will und nicht vorbestellt hat, kann jetzt sein Glück nur noch am Release-Tag im Offline-Handel versuchen. Dennoch werden voraussichtlich zahlreiche Fans wie auch beim Mini-NES wieder leer ausgehen oder völlig überzogene Preise für die Konsolen-Neuauflage hinlegen müssen. Keine schöne Art, mit seinen treuen Fans umzugehen. Hier gibt es weiter Verbesserungsbedarf.

NINTENDO CLASSIC MINI: SNES – DIE SPIELE

Insgesamt 21 Spiele findet ihr auf dem Mini-SNES. Darunter ein ganz besonderes!

Für Retro-Fans bietet das Mini-SNES nicht nur viele tolle Spiele, sondern auch einige Titel, die ihr (aktuell) für keine Virtual Console irgendeiner Konsole bekommt. Allen voran *Star Fox 2*, das weltweit bisher noch nirgendwo veröffentlicht wurde und somit auf dem Mini-SNES seinem erstmaligen Release entgegenblickt. Und nicht nur das: Die ebenfalls auf Wii U und 3DS erhältlichen Spiele dieser Liste kosten zwischen acht und zehn Euro. Bei 21 Spielen macht das rund 168 bis 210 Euro. Und obendrein braucht ihr auch noch die entsprechende Hardware. Das Mini-SNES spart also bares Geld!

- Contra III The Alien Wars
- Donkey Kong Country
- EarthBound
- Final Fantasy III
- F-ZERO
- Kirby Super Star
- Kirby's Dream Course
- The Legend of Zelda: A Link to the Past
- Mega Man X
- Secret of Mana
- Star Fox
- Star Fox 2
- Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
- Super Castlevania IV
- Super Ghouls 'n Ghosts
- Super Mario Kart
- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
- Super Mario World
- Super Mario Wold 2: Yoshi's Island
- Super Metroid
- Super Punch-Out!!



Unterschiedliche Regionen, unterschiedliche Designs: In den USA (unten) sieht die SNES-Neuauflage, wie schon das Original, anders aus als im Rest der Welt (oben).

Erstmals kommt Star Fox 2

Entgegenzusetzen hat Nintendo allen Kritikpunkten vor allem ein ganz besonderes Highlight: *Star Fox 2* wird zusammen mit dem Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System weltweit erstmals veröffentlicht! Das Weltraumspiel wurde Mitte der 90er-Jahre zwar fertig entwickelt, aber niemals auf die Spieler losgelassen. Den Titel müsst ihr allerdings erst freischalten, indem ihr den ersten Level des ersten *Star Fox*-Teils auf dem Mini-SNES meistert. Das stellt allerdings keine große Hürde dar.

Falls ihr euch übrigens fragt, ob die Controller der Neuauflage den gleichen Anschluss haben werden wie die Originale: nein. Das Mini-SNES verwendet die gleichen Anschlüsse wie das Mini-NES. Diese befinden sich hinter einer Klappe, die ihr erst öffnen müsst. Dadurch sieht die Konsole bei geschlossener Klappe exakt aus wie das originale SNES in klein. Und zwar ebenfalls wie das Original je nach Region unterschiedlich. In den USA bekam das Super Nintendo nämlich ein anderes Design verpasst als im Rest der Welt.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich habe am Smartphone gespannt die Vorbestellung abgewartet. Vorfreude pur!"

Leider habe ich letztes Jahr zu spät auf das Mini-NES reagiert und deswegen kein Exemplar abgreifen können. Diesen Fehler wollte ich mit der SNES-Neuauflage nicht wiederholen und habe nur wenige Minuten nach der Freigabe der Vorbestellungen bei einem großen Online-Händler zugeschlagen. Aber lieber so als andersherum, denn unter den installierten SNES-Spielen befinden sich für mich persönlich deutlich mehr Kracher als auf dem Mini-NES. Ich freue mich schon ungemein darauf, die vielen tollen Titel in zeitgemäßer Auflösung und mit Original-Controllern den ganzen Herbst durch zum wiederholten Male zu genießen. Am besten zu zweit!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Feines Teil, aber wegen der kleinen Spieleanzahl und der fehlenden Erweiterbarkeit verzichte ich."

Prinzipiell finde ich das SNES Mini (geht mir weg mit dem sperrigen echten Namen!) echt toll und dass im Vergleich zum NES Mini längere Kabel und sogar ein zweites Gamepad mit an Bord sind, begrüße ich. Dem gegenüber stehen aber ein deutlich höherer Preis und gleichzeitig um fast ein Drittel weniger Spiele. Das alles wäre zu verkraften, aber dass aufgrund einer fehlenden Internetanbindung das vorhandene Repertoire nicht durch weitere Spiele ergänzt werden kann, finde ich wie schon beim NES Mini doof. Ich hab' nicht so viel Platz in der Wohnung, um mir irgendwann das NES Mini 2 und das SNES Mini 2 vor den Fernseher zu stellen!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH)

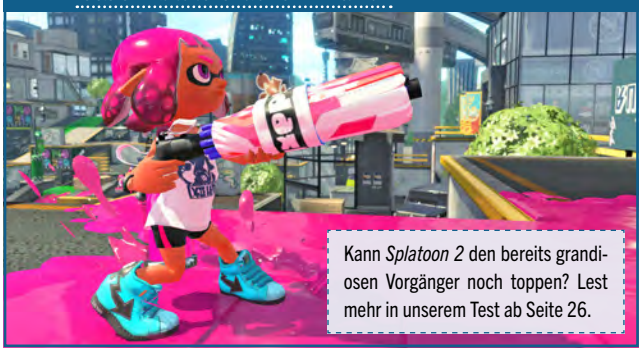
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

Fans des Klempners haben rosige Zeiten vor sich, immerhin tritt Mario bis Oktober gleich zwei mal in sehr coolen Spielen auf der Switch in Erscheinung. Entsprechend groß ist die Vorfreude bei unseren Lesern.

Switch	Mario + Rabbids Kingdom Battle	29. August 2017	Strategie
Switch	Super Mario Odyssey	27. Oktober 2017	Jump & Run

2 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 21. Juli 2017



Kann *Splatoon 2* den bereits grandiosen Vorgänger noch toppen? Lest mehr in unserem Test ab Seite 26.

3 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

Während Nachschub für Switch und 3DS schon unterwegs ist, erfreuen sich die Taschenmonster in *Pokémon Go* aktuell wieder großer Beliebtheit.

Switch	Pokémon Tekken DX	22. September 2017	Beat 'em Up
3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

4 METROID (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017 und später

„Samus Returns" ist nicht nur der Untertitel des neuen 3DS-Teils, es ist eine klare Ansage von Nintendo an die Fans. Samus ist zurück und wir freuen uns sehr darüber!

3DS	Metroid: Samus Returns	15. September 2017	Action-Adventure
Switch	Metroid Prime 4	Nicht bekannt	Action-Adventure

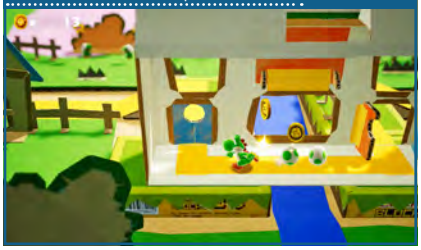
5 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Winter 2017

Vor gut zwei Jahren konnten wir *Xenoblade Chronicles X* auf der Gamescom probespielen. Ob das mit *Xenoblade Chronicles 2* im August wohl auch klappt?

6 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



7 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

8 KIRBY FÜR SWITCH (SWITCH)

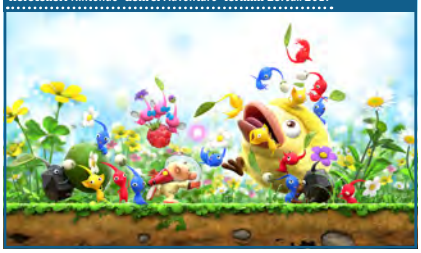
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

9 SONIC MANIA (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 15. August 2017

10 HEY! PIKMIN (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 28. Juli 2017



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U) SATURN

1 MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%
Der Veröffentlichung von *ARMS* zum Trotz behauptet sich der Kart-Racer erneut.

2	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
3	ARMS (SWITCH)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
4	1-2-SWITCH (SWITCH)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
5	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
6	LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
7	MARIO KART 8 (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: 06/14 Spielspaß: 89%
8	PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
9	ULTRA STREET FIGHTER 2: THE FINAL CHALLENGERS (SWITCH)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: 07/17 Spielspaß: 70%
10	SPLATOON (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: 07/15 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1 ARMS (SWITCH)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/17
Spielspaß: 82%
Bis der Ansturm der Inklinge kommt, lassen unsere Leser noch die Fäuste sprechen.

2	MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
4	SUPER SMASH BROS. (Wii U)	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
5	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
6	PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Wii U)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
7	SPLATOON (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	SUPER MARIO MAKER (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
9	LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
10	PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 EVER OASIS
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/17
Spielspaß: 80%
Der charmante Mix aus Simulation und Rollenspiel stürmt die Charts.

2	POKÉMON SONNE UND MOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
3	MARIO PARTY: ISLAND TOUR	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
8	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
9	POOCH & YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
10	LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 18	Entwickler: Giants Software Hersteller: Focus Home Inter.	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 64%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON SONNE UND MOND
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/17
Spielspaß: 90%
Ever Oasis steigt neu ein, doch die Pokémon bleiben ganz oben.

2	FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 88%
3	YO-KAI WATCH 2	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
4	EVER OASIS	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	MARIO SPORTS SUPERSTARS	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
7	DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
8	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
9	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

SONIC FORCES

Jump & Run Der blaue Igel rennt wieder! Neben zwei Varianten seiner Selbst gibt es diesmal auch einen neuen Heroen, doch bislang lässt uns der Geschwindigkeitsrausch noch kalt.

Tun wir einfach mal so, als hätte es *Sonic the Hedgehog* für PS3 und Xbox 360 von 2006 und *Sonic Boom* für Wii U – die absoluten Tiefpunkte in der über 25-jährigen *Sonic*-Serie-engeschichte – niemals gegeben. Jeder hat schließlich eine zweite Chance verdient, und auch wenn es bei *Sonic* schon die etwa 20. sein dürfte, wollen wir ihm die teils miserablen Titel der letzten Jahre mal nicht vorhalten und stattdessen ganz unvoreingenommen auf *Sonic Forces* gucken. Anlässlich der E3 durften wir nun nämlich erstmals auch endlich selbst Hand anlegen. Wie also schlägt sich der Hochgeschwindigkeits-Igel in seinem ersten Ausflug auf die Switch? Nun, die Chancen auf einen tollen Titel stehen zumindest gut, denn der Quasi-Vorgänger *Sonic Generations* gilt als eines der besten Sonic-Spiele überhaupt. Dieser wusste sehr gelungen, die 2D- und die 3D-Elemente der Reihe zu verbinden und hatte durch die Inklusion des klassischen, moppeligen Sonic aus Mega-Drive-Tagen zusätzlich zum modern designten Sonic einen ganz eigenen Kniff zu bieten. Auch in *Forces* sind wieder beide Säugetier-Varianten an Bord – und zusätzlich ein neuer Held. Dieser ist jedoch nicht vorgegeben, sondern muss selbst zusammengebastelt werden. In der von uns gespielten Demo wurde uns ein fix und fertiger Heroe an die Hand gegeben, in Trailern ist aber bereits ein recht umfangreicher Baukasten zu sehen. Zusätzlich zum Aussehen können wir auch verschiedene Fähigkeiten auswählen und unserer Figur etwa einen Flammenwerfer oder ein praktisches Seil mit an den Start geben, mithilfe dessen sie sich über Hindernisse hinwegschwingen kann. Überhaupt scheint es, dass die Abschnitte mit dem Neo-Helden actionreicher daherkommen als der Rest des Spiels und vermehrt auf Kämpfe setzen. Da wir bisher aber nur einen sehr kurzen Abschnitt in dieser Form spielen durften, lässt sich das noch nicht mit Sicherheit sagen.

Sauseigel Sonic in seiner modernen Form ist primär in den 3D-Levels unterwegs. Zumindest in der Demo entpuppten sich diese Abschnitte als spielerisch sehr mau.

Als große Neuerung ist als dritte Spielfigur neben den zwei Sonics eine frei erstellbare Spielfigur an Bord, bei der man aus verschiedenen „Figurenklassen" wählen kann.

Flacher Fun

Mehr Zeit verbrachten wir mit Classic Sonic und dem modernen Sonic, wobei ersterer in 2D und letzterer in 3D losraste. Die 2D-Levels fühlen sich dabei ganz gut an: Wir legen manchmal einen ganz schönen Affenzahn aufs Parkett und die verschiedenen Spielelemente – rennen, springen, der Spin Dash, bei dem wir automatisch zum nächsten Gegner hingezogen werden, ihn angreifen und von ihm abspringen und mehr – greifen gut ineinander über. Allerdings, man hat nie das Gefühl, komplett die Kontrolle über Sonic zu haben. Er steuert sich etwas schwammig und gerade die besonders cool inszenierten Hochgeschwindigkeitsabschnitte laufen teilweise wie auf Schienen ab und verdammen uns mehr oder minder zum Zusehen. Dafür machte der Kampf gegen den Endgegner der Demo – eine stark erweiterte Fassung der allerersten Auseinandersetzung gegen Dr. Robotnik/Eggman aus dem ersten Spiel für das Mega Drive – viel Laune, auch wenn wir uns hier ebenfalls eine etwas präzisere Steuerung gewünscht hätten. Aber prinzipiell: Alles gut und unterhaltsam, wenn auch – und hier können wir auf einen Vergleich mit älteren Spielen doch nicht verzichten – nicht ganz so rund gestaltet wie die ganz frühen Serien-Ableger. Nach dieser positiven Erfahrung freuten wir uns schon auf die 3D-Demo und erwarteten uns dort ähnlich gelungene Hüpf- und Rennkost.

Dreidimensionale Tristesse

Doch unsere Zeit mit dem modernen Sonic ließ uns ziemlich ernüchtert zurück. Im Grunde bieten diese Levels dasselbe Gameplay wie in 2D. Allerdings wird einem hier noch mehr als dort die Kontrolle aus der Hand genommen, und sobald einen einmal ein etwas langsamerer Abschnitt erwartet, steuert sich Sonic extrem unpräzise. Zumindest in der Demo wurde zudem zu viel Wert auf Gegnerkontakt gelegt, was unnötig Geschwindigkeit aus dem Geschehen nahm. Viel zu oft weiß man zudem nicht, was eigentlich gerade auf dem Bildschirm passiert, drückt einfach nur den Analogstick nach vorne und wartet darauf, dass das Chaos ein Ende findet. Den Entwicklern gelingt es anscheinend wieder einmal nicht, das bekannte *Sonic*-Geschwindigkeitsgefühl erfolgreich in die dritte Dimension zu übertragen, beziehungsweise werden bei der Gestaltung der Levels die falschen Schwerpunkte gesetzt. Natürlich, wir haben nur einen kleinen Teil des Spiels gesehen und bis zum Release kann sich noch einiges ändern. Bisher bleiben wir aber relativ enttäuscht zurück. Nichts zu beanstanden gibt es hingegen bezüglich der Technik des Spiels, wenngleich es auch hier in 2D mehr hermacht als in 3D. Die Animationen sind flüssig, die Levels schön gestaltet und der Soundtrack verleitet zum Mitpfeifen. Alles bunt und fröhlich also soweit – weswegen wir umso weniger verstehen, wieso wieder einmal versucht wird, eine unnötig düstere Story in das Gerüst zu pressen, die sich unter anderem um eine durch Eggman ausgerufene Diktatur, eine Rebellenbewegung und einen neuen Bösewicht dreht, der aussieht wie Sonic in lila und mit Neonröhren unter den Achseln. Aber mei, wenn es nur das ist. Wir hoffen vielmehr, dass die anderen Baustellen, die uns Sorge bereiten, sich bis zum Release des Titels aufgelöst haben. **Lukas Schmid**

Highspeed-Abschnitte stehen auf der Tagesordnung. Dementsprechend sind die meisten Levels eher linear aufgebaut, sowohl in 2D als auch in der dritten Dimension.

Als Selbstbau-Held stehen uns diverse Waffen zur Verfügung, mit denen wir Feinden einheizen können. Allerdings bereichern diese das Gameplay in der Demo kaum.

Die Atmosphäre des Spiels ist, wie in vielen 3D-Teilen der Reihe, eher düster. Es erwarten uns zum Glück aber auch buntere Levels.

MEINUNG
Lukas Schmid

„In 2D taugt's, die 3D-Passagen hingegen bereiten mir großes Kopfzerbrechen."

Sehen wir der Realität ins Auge: Sonic geht's nicht gut. Fast alle Spiele der letzten Jahre um den blauen Flitzeigel waren mittelmäßig bis richtig schlecht. Wenn, dann konnten die 2D-lastigen Ableger in den letzten Jahren noch deutlich mehr überzeugen, weshalb ich *Sonic Mania* auch wesentlich freudiger als *Sonic Forces* entgegenblicke. Allerdings wartet ja auch das 3D-Sonic mit 2D-Passagen auf, und die waren beim Anspielen ganz nett – wenn auch von der Brillanz der alten Spiele weit entfernt. Die 3D-Abschnitte hingegen entpuppten sich als chaotisches, schlecht zu steuerndes, sinn- und spaßbefreites Debakel. Hoffen wir, dass das im fertigen Spiel nicht der Fall ist – ich würde es dem blauen Stacheltier sehr gönnen!

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Alternative: Shovel Knight: Treasure Trove
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Sega. Das Spiel selbst wirkt in Bewegung nicht ganz so hübsch und poliert, wie auf den gezeigten Screens dargestellt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Action-Adventure Ihr mögt *Marvel's The Avengers*, Action-Adventure-Spiele und besitzt eine Switch? Dann lest unbedingt weiter!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Viel Action, gut umgesetzt, coole Superhelden. Trotzdem nicht unbedingt für mich."

Lego macht nicht nur in der Erinnerung an die Kindheit Spaß, sondern auch in Videospielen, das wissen wir nicht erst seit *Lego City Undercover*. Auch Superhelden-Filme sind nun wirklich kein neues Phänomen und in den letzten Jahren sogar äußerst beliebt. Völlig nachvollziehbar also, dass Warner Bros. auf diesen Zug aufspringt und beides miteinander verbindet – fertig sind Spiele wie eben *Lego Marvel Super Heroes 2*. Das zündet bei mir persönlich nur bedingt, findet aber in regelmäßigen Abständen seine Käufer und ist auch durchaus alles ganz brauchbar. Wirkliche Innovation bei einem *Lego*-Spiel wäre mir aber dann doch lieber. Bis dahin könnte *Lego Marvel Super Heroes 2* jedoch ein ganz ordentlicher Titel werden.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego City Undercover
Termin: Winter 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus dem offiziellen Trailer und sind vorgerendert. Das fertige Spiel wird also etwas weniger cineastisch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Superhelden aus dem Marvel-Universum sind zurück und machen sich erstmals auch auf der Nintendo Switch breit. Vier Jahre nach dem Release des ersten Teils soll der Nachfolger auf der Hybrid-Konsole für ordentliche Action gepaart mit dem knuffigen Lego-Charme sorgen. Dem ersten offiziellen Trailer entnehmen wir zudem, dass der Titel offensichtlich auf den typischen Humor moderner Superhelden-Filme setzt. Steht uns mit *Lego Marvel Super Heroes 2* also ein echter Blockbuster ins Haus?

Gewohnte Lego-Kost

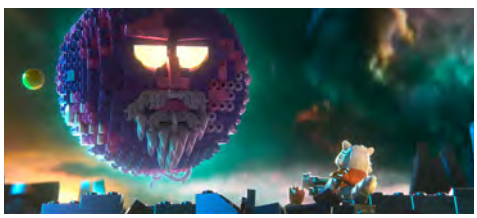
Das kommt darauf an, ob ihr prinzipiell mit dem Gameplay der *Lego*-Spiele der letzten Jahre etwas anfangen könnt. Im Kern ist das beim neuen Superhelden-*Lego* nämlich gleich: Ihr kämpft euch also in der gewohnten Third-Person-Ansicht aus der Vogelperspektive durch die Klötzchenwelten und absolviert dabei abwechselnd Action-Adventure- und Puzzle-Passagen. Die Story dreht sich dabei um verschiedene Superhelden aus dem Marvel-Universum, die gemeinsam gegen den überdimensionalen Bösewicht „Kang der Eroberer" kämpfen. Zentral ist dabei die Großstadt Chronopolis, die durch Raum und Zeit verschiedenste Marvel-Universen und Zeitstränge miteinander verbindet.

Superhelden-Wundertopf

Deshalb trefft ihr in *Lego Marvel Super Heroes 2* gleichzeitig unter anderem auf so bekannte Größen wie Spider-Man, Black Panther, Ant-Man, Hulk oder Thor. Dabei hat jede Figur spezielle Fähigkeiten, Spider-Man beispielsweise seinen Spinnensinn oder die Möglichkeit, Spinnweben zu verschießen. Im Prinzip ist der Action-Titel damit das Videospiel-Pendant zum Film *Marvel's The Avengers*, in dem ebenfalls die verschiedensten Superhelden aus den unterschiedlichen Marvel-Universen aufeinander treffen. Apropos aufeinandertreffen: Im brandneuen kompetitiven Mehrspieler-Modus dürft ihr mit maximal drei weiteren Mitstreitern gegeneinander antreten. Dabei wird es auch kooperative Elemente in diesem Mehrspieler-Modus geben, deren genauen Ablauf die Entwickler bisher noch nicht gezeigt haben.

Johannes Gehrling

Hinter Superheld Thor ist tasächlich kein Nordlicht zu sehen, sondern der Bösewicht des Spiels: „Kang der Eroberer"!



Auch Figuren aus *Guardians of the Galaxy* sind mit an Bord. Der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz, wie ihr hier seht.

Stimmungsvolle Momente können sie, die Jungs und Mädels von RPG Factory. Hoffentlich unterhält die Geschichte auch auf Dauer.

Auf der Reise durch die Fantasy-Welt erkundet ihr die Wildnis und Städte. Hier gibt es sicher ein paar Nebenaufgaben zu erledigen.

LOST SPHEAR

Rollenspiel Die Macher von *I Am Setsuna* haben noch lange nicht genug von klassischer Rollenspielkost. Und ihr?

I am Setsuna war eine Hommage an klassische JRPGs, vielleicht nicht innovativ, aber für Genreliebhaber ein solider Geheimtipp. Weit abseits des Pfades in Richtung Retro-Feeling bewegt sich das Tokyo RPG Studio auch mit dem neuen Spiel *Lost Sphear* nicht. Auf den ersten Blick erkennt man Engine, Assets und Animationen aus *I am Setsuna* wieder. Durch den Verzicht auf die eintönige Schneelandschaft sieht *Lost Sphear* aber gleich einladender und freundlicher aus!

Mind Games

Der Protagonist von *Lost Sphear* ist Kanata, ein junger Mann, der feststellen muss, dass sein Heimatdorf zu verschwinden beginnt. Ob das mit dem schlimmen Traum des Helden zu hat? Ganz vorbildlich nimmt Kanata es selbst in die Hand, will die Welt wieder ins Lot rücken und trifft rasch Gleichgesinnte. Ebenfalls hilfreich: seine außergewöhnliche Gabe, Erinnerungen und Gedanken anderer Menschen zu erforschen. Wie bei *I am Setsuna* wird die Reise quer durch das Land nicht nur friedlich verlaufen, allerdings sollen die Auseinandersetzungen nun abwechslungsreicher ausfallen. Zwar handelt es sich immer noch um ein Kampfsystem wie in *Chrono Trigger*, bei dem man warten muss, bevor eine Aktion ausgeführt werden kann; durch Positionswechsel der Figuren und das Anpassen der Strategie sollen sich die Kämpfe aber kurzweiliger als zuvor anfühlen. Weitere Verbesserungen liegen im Detail, es gibt nun etwa keine Ladezeiten mehr, wenn man zwischen Bereichen hin- und herwechselt. Für die musikalische Untermalung wird nicht mehr allein ein Klavier sorgen. Wer besonders audiophil veranlagt ist, kann *Lost Sphear* bereits jetzt über den Online-Shop von Square Enix vorbestellen und bekommt dann zusätzliche Musikstücke des Komponisten Tomoki Miyoshi und eine physische Version des Titels.

Olle Kamellen?

Zu einem gelungenen Rollenspiel gehört üblicherweise eine packende Hintergrundgeschichte. Ob Tokyo RPG Factory diese zu liefern vermag, steht noch in den Sternen. *I am Setsunas* melancholische Story wurde von den zahllosen, öden Klischees und der langatmigen Inszenierung im Spiel beinahe erdrückt. In *Lost Sphear* sollten die Entwickler ein wenig mehr Mut bei der Charakterisierung von Freund und Feind und bei der Gestaltung des Handlungsverlaufs beweisen. Interessant wirken auf jeden Fall die neuen Gegner, die dieses Mal wohl vor allem in Form von Maschinen und Robotern daherkommen. Wer jedenfalls als alter RPG-Hase Anfang des Jahres bereits an *I am Setsuna* Freude hatte, den erwartet in den ersten Monaten von 2018 ein wohl vergleichbares Erlebnis mit Verbesserungen an den wichtigsten Stellen. Achtung: Die physische Version des Spiels erhaltet ihr nur online über den Square-Shop.

Katharina Reuß

MEINUNG
Katharina Reuß

„Retro muss nicht langweilig heißen."

Ein wenig habe ich aber den Eindruck, dass Tokyo RPG Factory es sich ziemlich einfach macht. Das Strickmuster des neuen Rollenspiels jedenfalls gleicht stark dem des alten, und das war eher ein durchschnittliches denn ein überragendes Erlebnis. Die Wiederverwendung von Elementen hinterlässt bei mir einen faden Nachgeschmack, aber dennoch bin ich gespannt auf das neue Werk. Dass *Lost Sphear* nicht in einer komplett verschneiten Umgebung spielt und nicht permanent ein Klavier im Hintergrund klimpert, sehe ich jedenfalls schon als extreme Verbesserungen an. Abschließend: Dass Square Enix satte 50 Euro (!) für die physische Fassung von *Lost Sphear* sehen will, ist schon ziemlich frech.

Fast wie ein Scherenschnitt wirkt diese beeindruckende Großstadtkulisse. Hübsch!

Roboter und andere Maschinen gehören zu den typischen Feinden im Rollenspiel mit dem Retro-Charme.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Tokyo RPG Factory
Alternative: I am Setsuna
Termin: 1. Quartal 2018

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Square Enix und zeigen sehr wahrscheinlich die tatsächliche Grafikqualität des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Splatoon 2 (Switch), Zelda: Breath of the Wild (Switch), VOEZ (Switch), Horizon: Zero Dawn (PS4)
Sieht gerade: Castle – Staffeln 7 & 8
Hört gerade: den fabelhaften Soundtrack von Splatoon 2 – soooooooo gut!
Und sonst: Gerade mal knapp 45 Minuten hat es gedauert, bis das SNES Classic Mini auf Amazon in Deutschland nicht mehr vorbestellbar war. Zum Glück gehöre ich zu denen, die schnell genug waren. Obwohl die Spieleauswahl echt klasse ist, fehlen mir persönlich noch Lufia und Chrono Trigger.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Zelda-DLC-Pack 1
Sieht gerade: Nix bestimmtes
Liest gerade: The Girl on the Train
Und sonst: Nach der E3 war ich kaum zu Hause angekommen, bevor ich schon wieder auf Achse war – diesmal jedoch in privater Angelegenheit. Gemeinsam mit meinem Papa und meinem Bruder Sebastian ging es auf Tour durch Deutschland (Hamburg, Nordeney) und anschließend nach Amsterdam. Da musste dann auch die Zigarre, die ich mir zwei- bis dreimal pro Jahr gönne, drin sein. War ein toller Trip!

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt gerade: Gehirn-Jogging, Donkey Kong Country, Hollow Knight auf dem PC
Liest gerade: Das geraubte Leben des Waisen Jun Do von Adam Johnson
Hört gerade: Was passt besser zum Sommer als Kyuss und ein kaltes Getränk?
Und sonst: Das zweimal im Jahr stattfindende Speedrun-Event Games Done Quick war wieder ein voller Erfolg. Zugunsten der Hilfsorganisation Ärzte ohne Grenzen sind mehr als eine Million US-Dollar Spenden eingegangen. Wundervoll! Wer's verpasst hat: Januar vormerken.

JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)

Spielt gerade: Pokémon Go, Pokémon Tekken, Mario Kart 8 Deluxe
Sieht gerade: El Chapo, Family Guy
Isst gerade: Leckereien vom Grill
Und sonst: Auf meiner täglichen Bahnstrecke sind die Bauarbeiten nach knapp vier Monaten nun vorerst beendet. Dennoch bekommt die Deutsche Bahn absolut nichts gebacken. Zugausfälle, Verspätungen, kaputte Klima, überfüllte Züge … Das Leben eines Berufspendlers ist kein Zuckerschlecken, liebe Leute! Meinen ganzen Frust lest ihr übrigens auf Twitter.

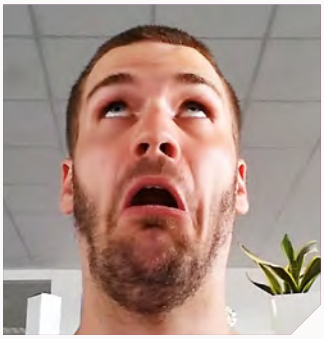
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Robyn Hitchcock – same
Sieht gerade: O.J. Simpson – Made in America
Liest gerade: Die Musik des Zufalls von Paul Auster
Und sonst: Ich muss bereits jetzt einen großen Ernteausfall beklagen. Die fiese Braunfäule hat meinen Tomatenbestand befallen. Entweder ist die heiß-feuchte Witterung schuld oder es spielt eine gewisse gärtnerische Unfähigkeit rein. Ich denke mal, es liegt am Wetter. Kann ja gar nicht anders sein.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris (PC), Splatoon 2 (Switch), Perfect Dark (N64)
Sieht gerade: Die neue Staffel zu Game of Thrones. Darauf hab ich schon so lange gewartet! Drogon 4 the Iron Throne!
Hört gerade: In letzter Zeit Battle Beast. „Lionheart" geht ab wie Sau!
Und sonst: Sehr geil: Das neue Auto fährt sich super und hat sich bereits mehrfach nützlich gemacht. Weniger geil: Auf meinem Weg zum Parkplatz hat es mich blöd auf den Asphalt gelegt und ich hab mir die Hände aufgerissen. Bäh! :/

BERNHARD SCHMID (24, Praktikant)



Spielt gerade: mit Farben in Splatoon 2 und mit Leichen in Diablo 3.
Sieht gerade: Die Taschendiebin – dämlicher deutscher Titel, großartiger Film vom Regisseur des originalen Oldboy.
Liest gerade: den Abgabeplan unserer Magazine und fühlt sich dadurch nach einer langweiligen Woche an der Hochschule ein wenig gestresst.
Und sonst: ist mir der Rasierer ausgerutscht … was soll's? Trag ich eben Sommerfrisur. Sorgt für Aerodynamik auf meinem neuen Skateboard!

KRISTINA PILNY (25, Praktikantin)

Spielt gerade: The Witcher 3: Wild Hunt (PS4)
Liest gerade: Der Nachtzirkus von Erin Morgenstern
Hört gerade: „I Decided" von Big Sean, den *Fire Emblem Echoes*-Soundtrack und Kaffeegeschlürfe.
Und sonst: Hatte ich eine Menge Spaß bei Sony's PlayLink-Spiel That's You! Unter anderem deshalb, weil ich mich sehr für Gesichtsfasching begeistern kann und mir vor Lachen mal wieder die Tränen kamen. Freu mich auf viele weitere Spieletests!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Miitopia	Splatoon 2	Hey! Pikmin	Kirby's Blowout Blast
FLOP-TITEL	Kirby's Blowout Blast	RPG Maker Fes	Miitopia	-

Splatoon 2 (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 26

Schönes Ding! – also, der Singleplayermodus. Mit dem hatte ich im ersten Teil ehrlich gesagt auch schon am meisten Spaß. Der Mehrspieler funktioniert klasse, aber ich bin einfach niemand, der sich da ewig reinhängen kann. **7**

Splatoon war eines der seltenen Spiele, das mich dazu gebracht hat, online kompetitiv zu spielen. *Splatoon 2* macht mir wieder genauso viel Spaß. Vor allem der Salmon-Run-Modus hat's mir total angetan. Bin begeistert! **10**

Nach dem Release von *Splatoon* habe ich bis zum Levelcap gespielt – ging ja schnell – und es dann nicht mehr angefasst. *Splatoon 2* ist dem Vorgänger von Anfang an zu ähnlich, um mich komplett zu begeistern. **7**

Hach ja, *Splatoon*. Der erste Teil steht zwar in meinem Regal, viel gespielt habe ich ihn aber nicht. Das wird mit dem zweiten Ableger nicht anders. Ich erkenne zwar Sinn und Spaß des Spiels, kann aber nicht viel damit anfangen. **7**

Hey! Pikmin (3DS)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 34

Wie diejenigen wissen, die meine Texte hier und auf der Teamseite regelmäßig lesen, sind Strategiespiele nicht meins. Ergo sollte ich mich über den Genre-Wechsel der Pikmin freuen. Allerdings ist der 2D-Spaß recht belanglos. **6**

Ich habe *Pikmin 3* auf der Wii U absolut geliebt! Seitdem bin ich ein großer Fan der bunten, außerirdischen Helferlein. Der 3DS-Ableger mag nicht an die Konsolen-Vorbilder rankommen, ist aber dennoch genau mein Ding. **8**

Die *Pikmin*-Spiele gehören zu meinen liebsten Nintendo-Titeln, umso mehr hätte ich mich natürlich über eine „vollwertige" Umsetzung auf der Switch gefreut. Dennoch: Klasse Spiel, tolles Design! **9**

Neben *Splatoon* eine weitere Nintendo-Serie, die ziemlich an mir vorbeigegangen ist. Macht durchaus Spaß, auch auf dem 3DS. Das detaillierte Spielgeschehen leidet aber stark unter der geringen Bildschirmauflösung. **7**

Miitopia (3DS)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 32

Der spielerische Anspruch geht nicht gegen, sonder liegt bei null. Das ist für mich allerdings, wie schon bei *Tomodachi Life*, in diesem Fall kein Ausschlusskritierium. Das RPG macht einfach Spaß und ist mal was ganz anderes! **8**

Tomodachi Life war ebenso abstrus und zugleich irre komisch und charmant wie *Miitopia*. Nur hat man hier zumindest etwas mehr klassisches Gameplay. Als witziger Zeitvertreib für kurze Intervalle super. **7**

Naja, sagen wir es mal so: Es gibt sympathischere Maskottchen als die Miis. Die Halbwertzeit von *Tomodachi Life* in meinem 3DS betrug vielleicht ein paar Stunden. Mehr davon brauch' ich in diesem Leben nicht mehr. **6**

Nach *Tomodachi Life* und *Miitomo* endlich ein Spiel mit den Miis, das über Social Media beziehungsweise wenig beeinflussbare Lebenssimulation hinausgeht – hurra! Das Ergebnis: absurd, witzig, spaßig, unterhaltsam. **7**

Dr. Kawashimas D. G.-J. (3DS)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 38

Was lange währt, ist endlich da. Allerdings ist es nicht unbedingt gut, sondern gerade mal okay. Schon den Reiz der Vorgänger konnte ich nicht so ganz nachvollziehen. Aber mei, wer damit echt Spaß hat, der soll es sich halt holen. **5**

Ich bin tatsächlich eine *Kawashima*-Jungfrau, sprich ich habe noch nie eines dieser Games gespielt. Aber Minispiele, bei denen man Knobeln und Grübeln muss? Klar, das geht bei mir immer mal. Also vielleicht ja diesmal. **7**

Dass man sich nach Genuss des Titels wirklich auch abseits der Minispiele besser zu konzentrieren vermag, kann ich (noch?) nicht bestätigen. Dennoch fällt die neue Ausgabe des Spiels ganz kurzweilig aus. **7**

Ganze zwölf Jahre ist der erste Teil nun schon alt. Damals wohnte ich noch Zuhause und spielte *Gehirn-Jogging* mit der ganzen Familie, die von Spiel und DS sehr beeindruckt war. Das ist vorbei, Spaß macht's immer noch. **7**

RPG Maker FES (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 40

Ich liebe es, in Spielen Zeug zu bauen! Alleine wegen *Super Mario Maker* habe ich die Wii U unter meinem Fernseher bis dato noch nicht abgebaut. Der *RPG Maker* aber macht mir in der 3DS-Fassung zu viele Abstriche. **6**

Anders als Lukas finde ich es nicht sehr spannend, in Spielen Zeug zu bauen. Selbst bei *Mario Maker* habe ich viel lieber die Schöpfungen anderer Spieler konsumiert als selbst welche zu erschaffen. **5**

Die hohe Lernkurve dürfte die meisten Hobby-Entwickler abschrecken. Außerdem lässt die Preispolitik zu wünschen übrig – für Inhalte außerhalb des klassischen Fantasy-Settings wird extra zur Kasse gebeten. **6**

Trotz Einschränkungen und Abstrichen gegenüber der PC-Version ein richtig feiner Rollenspiel-Editor, mit dem ihr vergleichsweise schnell und einfach euer eigenes Abenteuer erschafft. Lasst der Kreativität freien Lauf! **7**

Kirby's Blowout Blast (3DS eShop)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 72

Schon das Original-Minispiel in *Kirby: Planet Robobot* war zwar cool inszeniert, aber spielerisch eher mau. In der aufgeblasenen Stand-alone-Version gibt es zwar mehr zu tun, viel Spaß macht's mir aber immer noch nicht. **5**

Dass *Blowout Blast* ein recht kurzes und simples Vergnügen ist, kommt mir in diesem Fall sogar sehr gelegen. Damit ist es der ideale Kontrast, zu den langen Hochkarätern wie *Zelda* oder *Splatoon 2*. Was Kurzes tut da mal gut. **7**

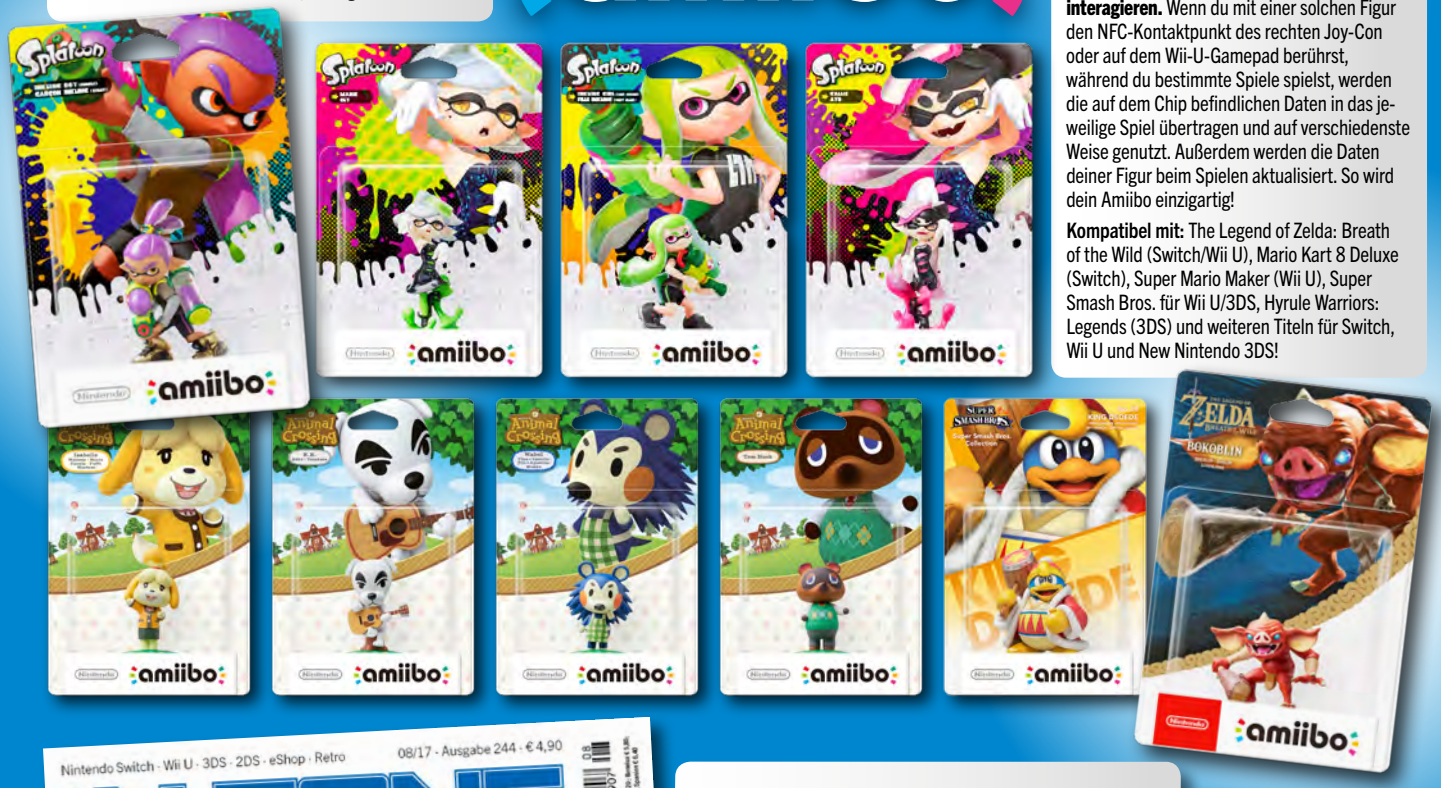
Den Abwechslungsreichtum der *Kirby*-Serie muss man Nintendo hoch anrechnen. Im Kern sind mir die Spiele jedoch zu simpel. Ich bin aber auch nicht die Zielgruppe! *Blowout Blast* ist ein runder (haha) Titel. **8**

So klein, so unscheinbar, und doch mein Monats-Highlight: *Kirby*! Ich muss einfach jeden Titel mit der rosa Knutschkugel spielen, komme was wolle. Die Erweiterung um die dritte Dimension bringt Abwechslung in die Serie. **8**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 13. Juli 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2017		
NEU eSHOP ACA Neogeo Fatal Fury 2	Hamster	22. Juni 2017
eSHOP ACA Neogeo Last Resort	Hamster	01. Juni 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Magical Drop 2	Hamster	29. Juni 2017
eSHOP ACA Neogeo Sengoku	Hamster	15. Juni 2017
eSHOP ACA Neogeo Shock Troopers 2nd Squad	Hamster	08. Juni 2017
ARMS	Nintendo	16. Juni 2017
S. 69 UPDATE eSHOP GoNNER	Raw Fury	29. Juni 2017
S. 71 eSHOP Mighty Gunvolt Burst	Inti Creates	15. Juni 2017
S. 68 eSHOP Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas	FGD Games	22. Juni 2017
NEU eSHOP Physical Contact: SPEED	Collavier	29. Juni 2017
eSHOP Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	08. Juni 2017
Juli 2017		
NEU eSHOP ACA Neogeo Fatal Fury Special	Hamster	13. Juli 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Metal Slug 2	Hamster	06. Juli 2017
UPDATE eSHOP Bulb Boy	Bulbware	13. Juli 2017
NEU eSHOP Death Squared	SMG Studio	13. Juli 2017
NEU eSHOP De Mambo	DangerousKitchen	13. Juli 2017
eSHOP FATE/Extella: The Umbral Star	Marvelous	21. Juli 2017
S. 70 UPDATE eSHOP Flip Wars	Nintendo	06. Juli 2017
NEU eSHOP I And Me	Ratalaika Games	06. Juli 2017
NEU eSHOP Implosion	Flyhigh Works	06. Juli 2017
NEU eSHOP Levels+	flow	13. Juli 2017
UPDATE eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	21. Juli 2017
UPDATE eSHOP Namco Museum	Bandai Namco	28. Juli 2017
NEU eSHOP Shephy	Arc System Works	06. Juli 2017
S. 26/78 Splatoon 2	Nintendo	22. Juli 2017
NEU eSHOP Vaccine	Rainy Frog	06. Juli 2017
August 2017		
Mario + Rabbids Kingdom Battle	Ubisoft	29. August 2017
eSHOP Sonic Mania	Sega	15. August 2017
Troll and I	Maximum Games	15. August 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU eSHOP 2064: Read Only Memories	Midboss	2018
AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
Axiom Verge: Multiverse Edition	BadLand Games	August 2017
eSHOP Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	03. Oktober 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
UPDATE eSHOP Constructor	System 3	Oktober 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
UPDATE Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	22. September 2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	Nicht bekannt
FIFA 18	Electronic Arts	29. September 2017
Fire Emblem	Nintendo	2018
Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP FUZE Code Studio	FUZE Technologies	Nicht bekannt
eSHOP Gear.Club	Micdroids	Winter 2017
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	2017/2018
eSHOP Infinite Minigolf	Zen Studios	2017
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
NEU eSHOP Kid Tripp	Four Horses	Nicht bekannt
Kirby für Nintendo Switch	Nintendo	2018
S. 18 Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	Winter 2017
NEU Lego Worlds	Warner Bros. Games	Herbst 2017
S. 19 NEU Lost Sphear	Square Enix	Frühjahr 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	2017
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
NBA 2K18	2K Games	15. September 2017
NEU Nights Of Azure 2: Bride Of The New Moon	Koei Tecmo	27. Oktober 2017
NEU eSHOP Overcooked: Special Edition	Ghost Town Games	Sommer 2017
eSHOP Party Golf	Giant Margarita	Nicht bekannt
eSHOP Payday 2	505 Games	2017
NEU Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Phantom Trigger	Tiny Build	2017
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
eSHOP Poi	PolyKid	2017
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Pokémon Tekken DX	Nintendo	22. September 2017
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
NEU eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
Redout	Nicalis	2017
eSHOP Rime	Tequila Works	Herbst 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
NEU eSHOP Rocket Fist	Bitten Toast Games	2017
Rocket League	Psyonix	Winter 2017
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
eSHOP Sine Mora EX	THQ Nordic	Sommer 2017
NEU eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
S. 16 Sonic Forces	Sega	Winter 2017
eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Sommer 2017
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
NEU eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
Syberia 1	Microids	Sommer 2017
Syberia 2	Microids	Herbst 2017
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
UPDATE The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	07. September 2017
The Elder Scrolls V: Skyrim	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
NEU The LEGO NINJAGO Movie Video Game	Warner Bros. Int.	22. September 2017
NEU The Longest Five Minutes	NIS America	2018
eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	Herbst 2017
NEU eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
NEU WWE 2K18	2K Games	Herbst 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Winter 2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

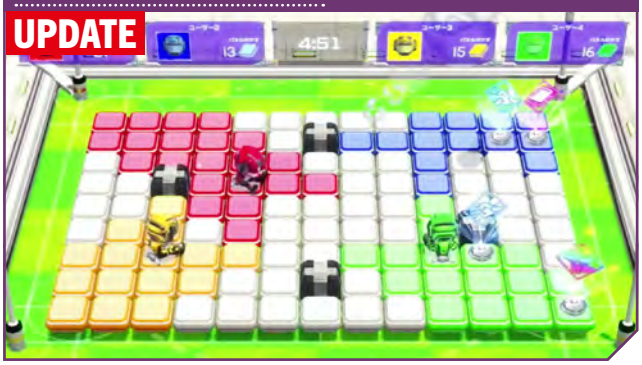
Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2017		
NEU eSHOP Alien Crush	Konami	29. Juni 2017
NEU eSHOP BLOC	Cragworks	29. Juni 2017
NEU eSHOP Neutopia II	Konami	29. Juni 2017
NEU eSHOP Space Hunted	Ultra Dolphin Rev	29. Juni 2017
S. 73 NEU eSHOP The Girl And The Robot	Flying Carpets Games	22. Juni 2017
Juli 2017		
NEU eSHOP Box Up	RCMADIAX	13. Juli 2017
NEU eSHOP Rayman Raving Rabbids (VC)	Ubisoft	06. Juli 2017
NEU eSHOP Revenant Saga	Konami	06. Juli 2017
Weitere Ankündigungen		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
eSHOP World to the West	Rain Games	Sommer 2017

FLIP WARS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 06. Juli 2017

UPDATE



(New) 3DS

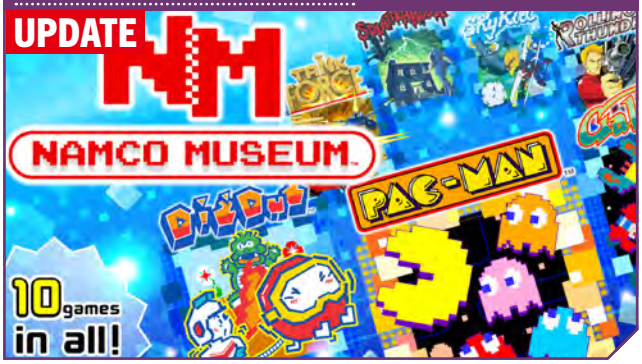
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2017		
eSHOP Drone Fight	Circle Entertainment	01. Juni 2017
Ever Oasis	Nintendo	23. Juni 2017
Harvest Moon: Dorf des Himmelsb.	Rising Star	01. Juni 2017
eSHOP I am an air traffic controller A. H. H.	Sonic Powered	08. Juni 2017
Landwirtschafts-Simulator 18	Focus Home Interactive	06. Juni 2017
S. 71 UPDATE eSHOP Mighty Gunvolt Burst	Inti Creates	29. Juni 2017
eSHOP Mysterious Stars 3D: A Fairy Tale	Collavier	08. Juni 2017
eSHOP Mysterious Stars 3D: Road To Idol	Collavier	01. Juni 2017
eSHOP Of Mice and Sand	Circle Entertainment	08. Juni 2017
NEU eSHOP River City: Knight of Justice	Natsume Inc.	22. Juni 2017
S. 40 RPG Maker Fes	NIS America	23. Juni 2017
S. 73 Runbow Pocket	13AM Games	20. Juni 2017
eSHOP Shovel Knight: Specter of Torment	Yacht Club Games	02. Juni 2017
Juli 2017		
UPDATE eSHOP Alchemic Dungeons	Circle Entertainment	06. Juli 2017
NEU eSHOP Asdivine Cross	Kemco	13. Juli 2017
NEU eSHOP Cursed Castilla	Abylight Studios	13. Juli 2017
S. 38 Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	28. Juli 2017
S. 34 Hey! Pikmin	Nintendo	28. Juli 2017
NEU eSHOP I am an air traffic controller A. H. O.-K.	Sonic Powered	06. Juli 2017
S. 72 UPDATE eSHOP Kirby's Blowout Blast	Nintendo	06. Juli 2017
S. 32 Miitopia	Nintendo	28. Juli 2017
NEU eSHOP Table Tennis Infinity	RCMADIAX	06. Juli 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
UPDATE eSHOP Creeping Terror	Aksis Games	Herbst 2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
UPDATE Culdcept Revolt	NIS America	06. Oktober 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	CIRCLE Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey V: Beyond the Myth	Deep Silver	Winter 2017
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
NEU eSHOP Kid Tripp	Four Horses	Nicht bekannt
Kirby für Nintendo 3DS	Nintendo	Winter 2017
Layton's Mystery Journey: K. a. t. M. C.	Level-5	2017
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen	Nintendo	06. Oktober 2017
Metroid: Samus Returns	Nintendo	15. September 2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
UPDATE Monster Hunter Stories	Capcom	08. September 2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
eSHOP Pokémon Gold & Silber (VC)	Nintendo	22. September 2017
Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühling 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühling 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
UPDATE Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	13. Oktober 2017
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
NEU Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
NEU Yo-kai Watch 2: Geistige Geister	Level-5	Herbst 2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	Winter 2017

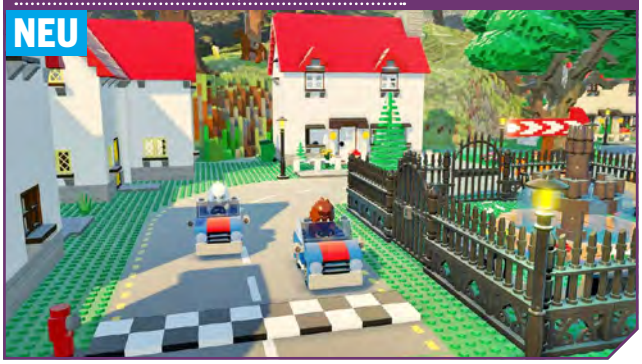
NAMCO MUSEUM (SWITCH)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Arcade **Termin:** 28. Juli 2017



LEGO WORLDS (SWITCH)

Hersteller: Warner Bros. Games **Genre:** Open World **Termin:** Herbst 2017



MONSTER HUNTER STORIES (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 08. September 2017

STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS (3DS)

Hersteller: Marvelous **Genre:** Simulation **Termin:** 13. Oktober 2017

N-ZONE Switch HIT

AMIIBO

SPLATOON 2

Action Die Inklinge strecken ihre Tentakel endlich auch auf die Switch aus und fahren im zweiten Revierkampf wieder richtig spaßige Geschütze auf!

Mit *Splatoon* gelang es Nintendo vor etwas mehr als zwei Jahren, gleich mehrfach positiv auf sich aufmerksam zu machen. Zunächst war es reichlich ungewöhnlich für das Traditionsunternehmen, sich in das kompetitive Shooter-Genre zu wagen. Doch was noch größere Wellen schlug, war der große Erfolg, den Big N mit *Splatoon* feierte. Dank innovativer Features sowie über Monate hinweg durchgängigen, kostenlosen Updates nach Launch überzeugte der farbenfrohe Shooter beinahe 5 Millionen Spieler zum Kauf und bescherte der zu dem Zeitpunkt bereits auf dem absteigenden Ast befindlichen Wii U sogar noch einen respektablen Verkaufsaufwind. Um das mal in Relation zu setzen: Fast ein Drittel aller Wii-U-Besitzer griffen zu dem Shooter-Vergnügen. Damit hat *Splatoon* sogar beinahe *Super Smash Bros. für Wii U* in den Verkaufszahlen eingeholt – und das als komplett neue Nintendo-Marke ohne die Zugkraft von allseits bekannten Serienstars wie Mario oder Link! Somit hat Nintendo aus dem Stand eine beliebte neue Serie geschaffen, die nur einen Haken hatte: Sie erschien auf der Wii U, als eben schon klar war, dass Nintendos Tabletkonsole kein Erfolg mehr werden würde. Und folglich ist der Shooter an einer sehr großen Zahl von potenziellen Spielern einfach komplett vorbeigezogen. Dieses Schicksal dürfte *Splatoon 2* sicherlich nicht ereilen, schließlich kommt es nur wenige Monate nach Launch auf die Switch, die weltweit nach wie vor sehr gefragt und weiterhin quasi durchgehend ausverkauft ist.

Eine richtig volle Packung

Angesichts dessen, wie schnell Nintendo nach dem Überraschungshit einen weiteren Teil nachlegt, haben sich im Vorfeld viele Fans gefragt: Ist *Splatoon 2* überhaupt ein echter Nachfolger oder eher eine aufgemotzte Neuauflage des Wii-U-Spiels vergleichbar mit *Mario Kart 8 Deluxe*? Und diese brennende Frage können wir euch schon jetzt mit einem klaren „Jep, dieses Spiel trägt seine 2 absolut verdient im Titel“ beantworten. Für *Splatoon 2* haben die Männer und Frauen bei Nintendo das grandiose Spielkonzept des Erstlings sowie sämtliche darin vorkommenden Modi – inklusive aller Updates nach Launch – hergenommen und all das um frische Ideen, weitere Spielmodi, zahlreiche neue Waffen und Klamotten sowie super praktische Komfortfunktionen erweitert. Für einen Direktvergleich empfehlen wir einen fixen Blick in unseren Kasten auf Seite 29, doch natürlich verraten wir euch im Verlauf dieses Tests schön ausführlich, was sich so alles getan hat.

Die Rückkehr der Oktarianer

Da sich Nintendo wie eingangs erwähnt absolut bewusst ist, dass

Der Inkopolis-Platz ist wieder das Zentrum des bunten Inkling-Treibens. Hier findet ihr verschiedene Shops und die Zugangspunkte für sämtliche Spielmodi.

Nur wer fleißig den Boden einfärbt, füllt seine Spezialwaffenleiste. Die Superwummen wurden für *Splatoon 2* komplett neu gestaltet und sind sehr abwechslungsreich.

viele potenzielle Switch-Käufer wahrscheinlich nie *Splatoon* gespielt haben, werden auch Serienneulinge gut in die spritzige Welt der Inklinge eingeführt. Dazu dient in erster Linie der Heldenmodus, in dem die Handlung des Vorgängers fortgesetzt wird und wo euch wieder fünf Welten mit vielen einfallsreichen Levels erwarten. Wie schon im ersten *Splatoon* fungiert die Kampagne gleichzeitig als Tutorial, ihr erlernt in deren Verlauf also alle grundlegenden Spielkniffe und könnt dabei neun verschiedene Waffentypen (davon zwei komplett neue) erproben. Das Geniale am Heldenmodus ist, dass ihr dank des ebenso grandiosen wie abwechslungsreichen Leveldesigns und der verrückten Gegner spielend den Umgang mit Farbknarren, Granaten und der Tintenfischform erlernt.

Für alle, die es noch nicht wissen: Die Inklinge sind nämlich ein Mix aus Kind und Tintenfisch, die jederzeit zwischen ihrer humanoiden Form und ihrer tentakulären Kopffüßer-Gestalt wechseln können. In Ersterer können sie ihre Farbspritzpistolen benutzen, während sie als Calamari in die Farbe des eigenen Teams tauchen und somit nicht nur rasend schnell voran düsen, sondern dabei auch den Farbtank ihrer Waffe aufladen. Das Tauchfeature ermöglicht viele verschiedene Taktiken, etwa könnt ihr so auch eingefärbte Wände hochschwimmen oder in der Tinte auf ahnungslose Gegner lauern. Doch nochmal zurück zur Einzelspieler-Kampagne: Neben alten Bekannten der Oktarianer-Armee trefft ihr natürlich auch auf neue abgefahrene Widersacher wie riesige Okto-Zeppeline oder mit Splatlings bewaffnete Kommandanten. Außerdem führt beinahe jeder Level neue Mechaniken oder Objekte ein, die für coole Momente sorgen. Neu ist etwa die Möglichkeit, auf Surfschienen in Inkling-Form ruckzuck entlang zu skaten, während ihr frei um euch ballern dürft. Ein großer Spaß! Oder witzige Schnalzbänder, die sich durch Abschießen aufrollen und so neue Wege schaffen oder im Weg befindliche Gegner einfach umwalzen. Zusammengehalten werden die Levels erneut durch fünf Hubareale, die ihr erst wie in einem 3D-Plattformer erkunden müsst und in denen diesmal auch Sammelobjekte versteckt sind. Wo wir gerade bei Sammelobjekten sind: Die geheimen Schriftrollen feiern ihre Rückkehr und warten nur darauf, in jedem Level von euch gefunden zu werden – und das ist diesmal mitunter echt tricky. Gut, dass wir euch in unserer Komplettlösung ab Seite 78 zur Seite stehen. Neu dazu kommt das sogenannte Anchovium, das ebenfalls in den Levels versteckt ist und zum Aufwerten eurer Bewaffnung im Heldenmodus dient. Wer zügig durchspielt, wird etwa sechs bis sieben Stunden mit der neuen Kampagne beschäftig sein. Bis alle Secrets gefunden wurden und in jedem Level ein Highscore mit jeder Waffe aufgestellt ist, vergeht aber locker die doppelte Zeit.

Im Salmon Run müsst ihr Lachseier sammeln und abliefern (links). Die gibt's aber nur von den fiesen Bossen wie dem Stahlaal (rechts).

Gebt den Salmoniden Saures …

Doch auch für Freunde des gepflegten Miteinanders hat *Splatoon 2* mehr im Angebot als noch sein Vorgänger. Denn ganz neu mit dabei ist der kooperative Horde-Modus namens Salmon Run. Im Auftrag der Bär GmbH stellt ihr euch zusammen mit bis zu drei Mitstreitern mehreren Wellen von anrückenden Salmoniden-Angreifen. Auf extra für den Modus erstellten Maps entbrennt dabei eine ebenso knackige wie unverschämt suchterregende Schlacht um die Salmoniden-Eier, von denen ihr innerhalb eines Zeitlimits genug erbeuten und in einen Sammelbehälter packen müsst – ohne dabei zu sterben. Und das ist wirklich nicht so leicht, denn die begehrten Eier winken einzig für das Besiegen der verschiedenen Salmoniden-Bosse, die stets zusammen mit normalen Schergen aufkreuzen. Jeder dieser Boss-Salmoniden hat seine Tücken und erfordert eine ganz eigene Taktik. Der Stahlaal schlängelt beispielsweise unaufhaltsam durch die Karte und färbt dabei munter den überquerten Boden mit der giftigen grünen Salmoniden-Farbe. Das Gemeine an ihm ist, dass er weder frontal noch seitlich verwundet werden kann und euch auf seinem Weg sogar zur Seite und damit mitunter in den Tod drängt. Nur an seinem Schwanz, wo ein Fahrer den Stahlaal bedient, könnt ihr das Monstrum schädigen. Ein anderer Vertreter der Lachse hört auf den Namen Stapla, weil dieser Geselle auf einem Stapel alter Kochtöpfe thront und am liebsten aus großer Entfernung mit seinem alles (auch Wände!) durchdringenden Hochdruckstrahler nichtsahnende Inklinge nass macht.

… selbst bei Wind und Wetter

Einer dieser Bosse ist bereits eine Herausforderung, wenn ihr es jedoch mit mehreren gleichzeitig zu tun bekommt, besteht ihr nur mit exzellentem Teamwork. Nicht nur müsst ihr die Obermotze schnell genug zu Fall bringen und anschließend die Eier zum Sammelkorb abtransportieren (jeder Spieler kann nur eines der drei Eier pro Boss gleichzeitig tragen), ihr müsst auch stets die Gegend neu einfärben, da die Salmoniden alles mit ihrer grünen Suppe verunstalten und euch so in eurer Mobilität einschränken. Fällt eines der Teammitglieder den fiesen Lachsen doch mal zum Opfer, ist das halb so wild, da der Mitspieler kurze Zeit später als beweglicher Rettungsring wieder auftaucht. Es bedarf nur eines Spritzers Farbe eines Teamkollegen auf den Ring und schon darf der Kumpel wieder am Kampf teilnehmen. Erwischt es jedoch alle fleißigen Eier-Sammler oder schafft ihr die vorgegebene Quote nicht während des Zeitlimits, ziehen die Lachse siegreich vom Feld.

Für Abwechslung sorgen Änderungen des Wetters und des Wasserspiegels zwischen jeder Angriffswelle. Steigt das Wasser, verkleinert sich der zur Verfügung stehende Raum, wodurch eure Rückzugsmöglichkeiten schwinden. Bei niedrigem Wasserstand habt ihr hingegen zwar Platz zum Manövrieren, doch dafür muss das Inkling-Team viel mehr Fronten gleichzeitig im Auge behalten. Besonders knifflig wird es bei Nebel, da ihr kaum etwas seht und eure Widersacher von allen Seiten gleichzeitig angreifen, sowie nachts, wo zwar deutlich weniger verschiedene Bosse erscheinen, die Salmoniden dafür aber besonders schnell unterwegs sind und in großen Mengen anstürmen. Wie wahrscheinlich diese Wetteränderungen auftreten, hängt vom zuvor eingestellten Schwierigkeitsgrad ab, den ihr in 5%-Schritten von 5% bis hin zu 100% einstellen könnt. Mit einem Sieg auf höheren Stufen ergattert ihr nicht nur das Recht, anzugeben, ihr bekommt auch mehr Bonuspunkte gutgeschrieben. Habt ihr genug dieser Punkte angehäuft, zahlt euch die Bär GmbH eine Belohnung für eure Dienste aus. Unter anderem winken Spielwährung, Effekt-Fragmente (dazu später mehr) und Klamotten. Obwohl sich Salmon

Meistert ihr alle Wellen im Salmon Run, erhaltet ihr abhängig von eurer Performance und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad Bärenpunkte und für die dann Belohnungen.

Wenn ihr euch in *Splatoon 2* einloggt und mit dem Internet verbunden seid, klärt euch das neue Starduo Perla und Marina über die aktuellen Mehrspieler-Maps auf.

SPLATOON 2 IM DETAILVERGLEICH MIT DEM VORGÄNGER

Zum Launch wurde *Splatoon* von Presse und Spielern für seinen vergleichsweise mageren Umfang gerügt, der in den kommenden Monaten dank kostenloser Updates deutlich aufgestockt wurde. *Splatoon 2* entpuppt sich hingegen von Beginn an als umfangreiches und richtig rundes Gesamtpaket. In diesem Direktvergleich seht ihr, was alles drin steckt:

	Splatoon 2 (Launch)	Splatoon (Launch)	Splatoon (mit Updates)
Spielmodi	9 (Heldenmodus, Salmon Run, Revierkampf, Turm-Kommando, Herrschaft, Operation Goldfisch, Privater Kampf, Freunde, Ligakampf)	4 (Heldenmodus, Revierkampf, Herrschaft, Duell-Dojo)	9 (Heldenmodus, Duell-Dojo, Revierkampf, Revierkampf mit Freunden, Herrschaft, Turm-Kommando, Operation Goldfisch, Privater Kampf, Teamkampf)
Davon lokal spielbar	5 (Salmon Run, Revierkampf, Turm-Kommando, Herrschaft, Operation Goldfisch)	1 (Duell-Dojo)	1 (Duell-Dojo)
Waffentypen	Mindestens 90 Hauptwaffen (Angabe von Nintendo), 11 Sekundärwaffen, 9 Spezialwaffen	32 Hauptwaffen (3 davon nur mit Amiibo freischaltbar), 10 Sekundärwaffen, 7 Spezialwaffen	90 Hauptwaffen (3 davon nur mit Amiibo freischaltbar), 10 Sekundärwaffen, 7 Spezialwaffen
Maps	8 (Rang-/Revier-/Ligakampf) + 2 (Salmon Run)	5	16
Map-Rotation	Je 2 Maps im Rang-/Revier-/Ligakampf alle 2 Stunden	Je 2 Maps im Rang-/Standardkampf alle 4 Stunden	Je 2 Maps im Rang-/Standardkampf alle 4 Stunden
Umfang Heldenmodus	27 Levels + 5 Bosse, 5 Hubareale, 69 Sammelobjekte, 9 Waffen (zwei neu), 3 Granaten (eine neu)	27 Levels + 5 Bosse, 5 Hubareale, 32 Sammelobjekte, 1 Waffe, 3 Granaten	27 Levels + 5 Bosse, 5 Hubareale, 32 Sammelobjekte, 1 Waffe, 3 Granaten
Ausrüstungseffekte	26 (davon 8 neu)	24	24
Arcade-Minigames	1	4 (3 davon nur mit Amiibo freischaltbar)	4 (3 davon nur mit Amiibo freischaltbar)
Content-Update-Support	ca. ein Jahr lang	Maps 7 Monate lang, Waffen ein Jahr lang	-
Splatfest-Support	ca. zwei Jahre lang	13 Monate lang	-
Sonstiges	6 kompatible Amiibo; Im LAN-Modus bis zu zwei Zuschauer möglich	3 kompatible Amiibo	3 kompatible Amiibo

Grafikvergleich

Auch wenn der coole Art-Stil im zweiten Teil natürlich beibehalten wurde, hat sich optisch doch einiges getan. Zum einen sind die Figurenmodelle wesentlich detaillierter (siehe kleines Bild von Arty), zum anderen ist die Spielauflösung im TV-Modus höher, wodurch alles schärfer wirkt. Außerdem lassen die neuen Lichteffekte Levels und Tinte plastischer wirken.

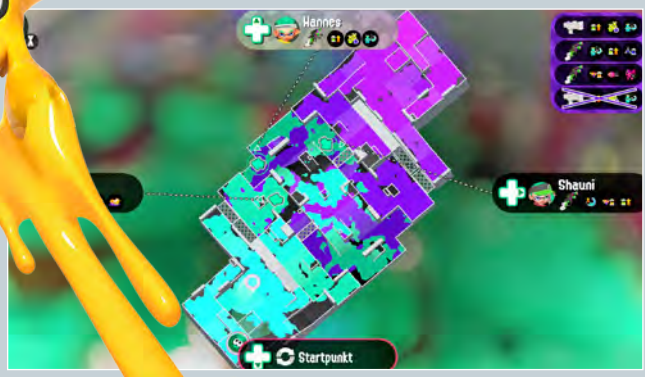
Run im Test als irre spaßig herausgestellt hat, bleiben dennoch zwei kleine Haken. Zum einen gibt es bisher nur zwei Karten für den Modus und zum anderen steht Salmon Run online nicht durchgehend zur Verfügung, sondern nur an bestimmten Tagen – dafür aber jeweils für viele Stunden am Stück. Lokal mit Freunden dürft ihr hingegen immer ran, ihr braucht nur mindestens einen weiteren Mitspieler. Am meisten Spaß macht der Kampf gegen die Lachse aber mit einem vollen Vierergespann.

Auch gegeneinander viel Spaß

Aufmerksame Choleoden haben sicher gemerkt, dass wir die beiden zentralen Modi von *Splatoon* – die Revierkämpfe und die Rangkämpfe – noch gar nicht erwähnt haben. Keine Sorge, selbstverständlich könnt ihr euch auch in *Splatoon 2* wieder in die packenden 4-gegen-4-Matches stürzen und Tinte versprühen, was das Zeug hält. Hier hat sich an den Grundregeln nichts geändert, folglich geht es im Revierkampf immer noch darum, innerhalb von drei Minuten möglichst viel Boden einer Map einzufärben und das gegnerische Team gleichzeitig daran zu hindern. Die Rangkämpfe tragt ihr derweil erneut in den Modi Herrschaft, Turm-Kommando und Operation Goldfisch aus. Bei Herrschaft besteht eure Aufgabe Genre-typisch darin, eine oder mehrere Zonen zu erobern und lange genug unter der Kontrolle eures Teams zu behalten. In Turm-Kommando gilt es, einen beweglichen Turm einzufärben, damit sich dieser auf einer festen Route in Richtung der gegnerischen Basis bewegt. Neu in diesem Modus sind mehrere Checkpoints auf der Route, an denen der Turm mehrere Sekunden lang zwingend stehen bleiben muss. Dadurch wird verhindert, dass ein Team wie im ersten Teil in einem Rutscht durchsaust, weil die andere Mannschaft einen blöden Fehler gemacht hat und sich dann nicht schnell genug berappeln kann. Bei Operation Goldfisch haben es beide Teams auf die namensgebende Goldfischkanone abgesehen, die man zunächst ergattern und dann auf ein Podest in der Basis des Gegnerteams setzen muss. Der Clou daran ist, dass die Goldfischkanone selbst als Waffe dient und ordentlich Karacho zu bieten hat.

Farbenfrohe Online-Schlachten

Damit wir die Mehrspieler-Modi bereits vor Release testen konnten, hat Nintendo freundlicherweise die Server für Pressevertreter fast zwei Wochen vor Release und somit knapp vor unserem Redaktionsschluss livegeschaltet. Für eine seriöse Einschätzung des Match-Makings (insbesondere im Rangkampf) und der Waffenbalance hatten wir daher bisher noch zu wenig Spielzeit. Außen vor bleiben auch der neue Voice Chat, die neue Online Lounge (dort könnt ihr euch mit Freunden treffen und chatten) sowie SplatNet 2 (das bietet nützliche Zusatzfunktionen wie Statistiken), die alle drei zwingend Nintendos Online-App für Smartgeräte erfordern und somit nicht vor dem 21. Juli zur Verfügung



Die Übersichtskarte bietet euch einen Überblick über die aktuelle Lage. In diesem Bildschirm könnt ihr außerdem einen Supersprung zu euren Teamkollegen ausführen.

Die zahlreichen, sehr einfallsreichen Levels im Heldenmodus werden wieder durch Hubareale miteinander verbunden. Hier gibt es mehr als im Vorgänger zu entdecken.

standen. Wie sich die Online-Modi von *Splatoon 2* und alles Dazugehörige im Langzeittest schlagen, verraten wir euch daher erst im nächsten Heft und passen dann, falls nötig, entsprechend unsere Wertung an. Dennoch konnten wir zwei volle Tage in die Schlacht ziehen und können schon jetzt bestätigen: Die Mehrspieler-Partien machen immer noch so viel Spaß wie schon im Vorgänger! Das Zusammenspiel zwischen dem cleveren Tinten-Feature, den super designten Karten und den vielfältigen Waffen sorgt stets für spannende Matches. Mit den frischen Hauptwaffen wie dem Klecks-Doppler, der als einzige Waffe beim Feuern Ausweichrollen erlaubt, einigen neuen Sekundärwaffen und den komplett neuen Spezialwaffen wird an der Ballermannfront selbst für *Splatoon*-Veteranen einiges geboten. Neueinsteiger freuen sich ohnehin über eine riesige Auswahl an Farbspuckern, da alle gängigen Wummen aus dem Serienerstling auch wieder dabei sind. Auch bei den Maps erwartet euch ein guter Mix aus Bekanntem und Neuem. Mit „Heilbutt-Hafen“ und „Muränentürme“ kehren zwei Klassiker des ersten Spiels in überarbeiteter Form zurück und werden mit sechs komplett neuen Arenen ergänzt. Von kleineren Karten mit hart umkämpften Engpässen wie die „Seeigel-Rockbühne“ bis hin zu Maps mit beweglichen Teilen wie die „Störwerft“ wird viel Abwechslung geboten. Außerdem hat Nintendo dem Flehen der *Splatoon*-Fans nachgegeben und die Intervalle für den Kartenwechsel von den vier Stunden im Vorgänger auf zwei Stunden für *Splatoon 2* gesenkt. Keine Besserung gibt es dagegen beim nicht so ideal umgesetzten Lobby-System. Nach wie vor kann man in der Lobby zwischen zwei Matches nicht seine Bewaffnung oder Ausrüstung ändern. Dafür muss man zuerst unnötig aus der Spielersuche raus auf den Inkopolis-Platz und dann wieder eine neue Lobby suchen.

Fashion Week in Inkopolis

Egal ob ihr nun Revierkämpfe bestreitet oder an eurem Rang arbeitet, so oder so verdient ihr euch Erfahrungspunkte und Geld. Steigt eure Stufe, haben die verschiedenen Händler zunehmend Waffen und Klamotten im Angebot, die ihr dann mit den Goldmünzen kauft. Die unterschiedlichen Hüte, Oberkörperbekleidungen und Schuhe sehen nicht nur richtig schick an eurem Inkling aus, sie sind zudem mit bis zu vier Effekten ausgestattet. Diese erhöhen unter anderem eure Tintenkapazität, stärken eure Widerstandskraft oder erhöhen euer Schwimmtempo als Tintenfisch. Soweit kennt man das ja schon aus *Splatoon* für Wii U. Der zweite Teil bringt jedoch neue Effekte mit ins Spiel, etwa „Markierfarbe“. Wenn ihr nun mit eurer Hauptwaffe einen Gegenspieler trefft, wird dieser im Spiel optisch hervorgehoben – auch durch Hindernisse. Zudem sind Spieler bei den Effekten nun endlich nicht mehr so stark auf Fortuna angewiesen, da man ungewünschte Boni (mit Ausnahme des Haupteffekts jedes Kleidungsstücks) in der getragenen Ausrüstung bei Seeigel Sid entfernen und dann gezielt durch die gewünschten Boni ersetzen kann. Dafür braucht man allerdings zunächst genug Effekt-Fragmente und Knete, die ihr unter anderem beim Entfernen ungewollter Effekte erhaltet. Eine weitere willkommene Komfortverbesserung sind Essenstickets, die ihr euch auf verschiedene Weise erspielen könnt und anschließend bei Schrimpsons Foodtruck gegen Snacks und Getränke für zeitbegrenzte Erfahrungs-, Geld- und andere Boosts einlöst. Wertvolle Abhilfe beim Grind! Wer nur in bestimmten Mehrspieler-Modi so

Andere Spieler zu splatten, ist in sämtlichen Modi zwar nicht das Ziel, aber dennoch wichtig, um sie am Färben zu hindern.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich hätte nie gedacht, einmal *Splatoon*-Fan zu werden …“

Zu *Splatoon 1* bin ich eigentlich ziemlich unerwartet gelangt. Damals veranstalteten wir hier im Verlag ein Turnier Redakteure gegen Leser, wofür ich natürlich ein wenig trainieren wollte – und dabei brutal angefixt wurde. 200 (!) Stunden später kann ich gar nicht mehr genug bekommen, entsprechend heiß bin ich jetzt auf *Splatoon 2* – und dann endlich mit euch, der Community, am Start. Ich werde so dermaßen viel Salmon Run zocken, dass mir die Tinte in vier Farben aus den Ohren rausläuft! Gleich mal wieder so einen richtigen Nachkampf-Dauerfeuer-Inkling basteln! Die machen Spaß!

Die Bosskämpfe zählen wie schon im ersten *Splatoon* zu den Highlights der Einzelspieler-Kampagne. Hier nehmen wir es etwa mit einem Oktosamurai auf einem Einrad auf – schräg! Unsere Auftraggeberin ist übrigens *Splatoon 1*-Star Limone (Bild oben).

richtig gut ist, freut sich derweil darüber, dass in *Splatoon 2* nun für jeden der drei Rangkampf-Modi ein separates Ranking gilt.

Ein tentakuläres Vergnügen

Der portablen Natur der Switch wird in *Splatoon 2* mit der Inkcade Rechnung getragen. Dort stehen euch Salmon Run sowie private Versus-Matches in den vier Hauptmodi für lokale Spiele und im LAN-Modus zur Verfügung. Und als nettes Goodie verdient ihr fürs Spielen in der Inkcade Stempel, für die es Belohnungen gibt, sobald ein Stempelheft voll ist. Vor der Eingangstür der Inkcade könnt ihr euch mit einem Retro-Rhythmusspiel die Zeit vertreiben und dabei den fabelhaften Soundtrack des Spiels genießen, der sich unweigerlich in euer Gedächtnis brennt! Auch beim anderen Part der audiovisuellen Erfahrung – also dem Visuellen – macht *Splatoon 2* eine klasse Figur. Beim (Super-)Sprung von der Wii U auf die Switch haben die Inklinge ein klares Optik-Upgrade erfahren und sind nun nicht nur wesentlich detaillierter und besser aufgelöst, sie bewegen sich im Kampf auch stets mit wunderbar flüssigen 60 Frames pro Sekunde. Dank besserer Lichteffekte wirkt die Tinte nun wesentlich plastischer, lediglich das bei Nintendo-Spielen häufig verbreitete Kantenflimmern fällt bei genauerer Betrachtung negativ auf – wird während den rasanten Kämpfen aber schnell zur Nichtigkeit.

Somit hat Nintendo mit *Splatoon 2* erneut einen exzellenten, immens spaßigen, charmanten und spielerisch frischen Mehrspieler-Shooter abgeliefert, der seinen Vorgänger in allen Belangen (soweit wir das für den Online-Part bisher beurteilen können) noch ein Stück übertrumpft und sich vor Switch-Megahits wie *Zelda: Breath of the Wild* oder *Super Mario Odyssey* keineswegs in der Tinte verstecken muss. Die Tatsache, dass die Inkling-Ballerei ein Jahr lang mit kostenlosen Inhalts-Updates und zwei Jahre lang mit Splatfests (gelegentlich stattfindende Spezialevents im Spiel) unterstützt wird, ist da noch das Sahnehäubchen auf dem verdammt leckeren Spielspaß-Kuchen. **Viktor Eippert**

Im Heldenmodus warten die Entwickler mit coolen Ideen wie diesen Surfschienen auf, die ihr entlang skaten könnt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Nach *Zelda* und *Mario Kart* der nächste Megahit für Switch – so kann's weitergehen!"

Splatoon war so frisch und selbst auf lange Sicht so spaßig, dass ich davon überzeugt bin, es hätte die Bruchlandung der Wii U als Launch-Spiel verhindern können. Ich bin heilfroh, dass diese geniale Serie nach dem Erstauftritt nicht in der Versenkung verschwunden ist und Nintendo uns diesen grandiosen Nachfolger spendiert, mit dem ich noch sehr lange viele spaßige Stunden verbringen werde. Mit *Splatoon 2* liefert Big N ein richtig rundes, verdammt launiges Paket ab, bei dem sowohl für Solisten, als auch für Fans von kooperativen und kompetitiven Mehrspieler-Partien etwas dabei ist. Mir persönlich hat es insbesondere der sackschwere Salmon-Run-Modus schwer angetan – mit dem richtigen Team kann ich den Lachsen einfach ewig an die Eier gehen. Und ganz wichtig: Marina > Perla! Aber sowas von!

Splatoon 2

Termin: 21. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Ein sehr deutliches Upgrade zum Vorgänger und auch im Umfeld anderer Switch-Spiele sehr schick.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Beinahe jeder der großartigen Songs hat Ohrwurmgarantie und die Geräuschkulisse ist super gelungen.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Nach einer Eingewönungsphase ist die Steuerung fabelhaft. Das Gyrozielen kann auf Wunsch deaktiviert werden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Nur fürs Durchspielen braucht ihr um die sechs bis sieben Stunden. Wer alles rausholen will, verbringt etwa die zwei- bis dreifache Zeit mit *Splatoon 2*.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Das klare Kernstück von *Splatoon 2*. Mit fünf Spieltypen, 10 Karten und zig Waffen wird sowohl Kennern des ersten Teils als auch Neueinsteigern viel geboten.

AMIIBO 6
Die Figuren speichern eure Steuerungskonfiguration und ihr könnt Selfies mit ihnen im Spiel machen.

PRO / CONTRA
- ✚ Nach wie vor geniales Tinten-Feature
- ✚ Zahlreiche Spiel-Modi – für jeden was dabei
- ✚ Salmon Run irre spaßig
- ✚ Abwechslungsreiche, gut designte Maps
- ✚ Voller Charme und Wortwitz
- ✚ Kostenlose Inhalts-Updates für ein Jahr
- ➖ Lobby-System immer noch nicht ideal
- ➖ Voice-Chat und Online Lounge nur per App

WERTUNG/FAZIT

91

„Absolut kompetenter, cleverer Mehrspieler-Shooter mit strammem Umfang."

3DS AMIIBO

MiiTOPIA

Rollenspiel Die 3DS-Ära ist zu Ende? Von wegen! Bevor *Metroid: Samus Returns*, *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*, *Fire Emblem Warriors*, *Kirby*, *Mario & Luigi*, *Layton's Mystery Journey* und Co. den Handheld beglücken, steht mit *Miitopia* noch ein echter Überraschungshit für den Sommer an!

Als Nintendo zum Start der Wii-Ära die Miis etablierte, dienten diese vor allem als ulkige Avatare. Zwar hatten sie in diversen Spielen wie *Wii Sports* ihren Auftritt, waren in ihrer Funktion aber stark beschränkt. Erst in den letzten paar Jahren etablierten sie sich mehr und mehr als richtige Protagonisten, spätestens seit der Lebenssimulation *Tomodachi Life*. Nun steht mit *Miitopia* der Einstieg der Miis in die Welt der Rollenspiele an – und wie schon bei *Tomodachi Life* ist das Ergebnis überraschend gelungen!

Gesichter gesichtet!

Im Königreich Miitopia liegt einiges im Argen, denn ein böser Fürst stielt den Leuten kurzerhand ihre Gesichter. Das können wir als heldenhafter Mii natürlich nicht geschehen lassen und machen uns auf, dem Unhold Einhalt zu gebieten. Aus dieser simplen Prämisse ergeben sich Genretypisch viele kleinere, ebenfalls einfache Geschichten, die wir in den verschiedenen Arealen der Spielwelt nach und nach erleben. Das Besondere: Nicht nur uns selbst, sondern so gut wie alle Figuren im Abenteuer können wir mit eigenen Miis besetzen. Dadurch ergeben sich wahnsinnig witzige Situationen, wenn etwa der eitle Prinz Johannes und der arme, aber integre Bürger Sascha um die Liebe der liebreizenden Prinzessin Viktor buhlen. Das individuelle Spielgefühl, welches sich dadurch ergibt, ist einmalig und echt unterhaltsam. Das wird dadurch noch verstärkt, dass sich das Abenteuer nicht im geringsten ernst nimmt und mit allerlei völlig abstrusen Situationen aufwartet. Sehr schön!

Das Privatleben der Miis

Natürlich besteht auch unsere nach und nach wachsende Party aus Miis, und zusätzlich zu deren Aussehen lassen sich auch gewisse Werte festlegen. So etwa die Klasse: Aus über zwölf nach und nach freigeschalteten Berufen wie Soldat, Koch, Priester, Popstar (!) oder Katze (!!!) kann man sich hier sein maximal aus vier Teilnehmern gleichzeitig bestehendes Team zusammenstellen. Ähnlich wie in *Tomodachi Life* spielen auch soziale Aspekte eine Rolle. So können

Die unterhaltsame Geschichte nimmt sich überhaupt nicht ernst. Vor allem, wenn man Freunde und Kollegen einbaut, sorgt sie für jede Menge Lacher!

Das Kampfsystem ist reichlich simpel – so simpel, dass man die Kämpfe, wenn gewünscht, auch automatisch ablaufen lassen kann und trotzdem meistens gewinnt.

Bevor man die Figuren erstellt, erhält man nur wenige Infos, wofür sie in der Story genutzt werden – was oft zu lustigen Situationen führt.

Außer in den Städten ist es uns nicht möglich, die Figuren frei zu bewegen. Stattdessen laufen sie automatisch vorwärts und treffen auf Gegner und Schatztruhen.

wir unseren Figuren Charaktereigenschaften wie Entspanntheit, Sturheit oder ein aktives Auftreten verpassen und die Freundschaften zwischen ihnen stärken. Sie können sich aber auch streiten – und beides hat Auswirkungen auf die Kämpfe, wo wir uns dann über Beistand freuen oder uns über mangelnden Kooperationswillen ärgern können. Apropos Kampfsystem: Das kommt reichlich simpel daher und bietet ganz klassisches, rundenbasiertes Gameplay. Unsere Optionsvielfalt ist begrenzt, zusätzlich haben wir lediglich die Kontrolle über unseren Hauptheld. Alle anderen Teammitglieder machen das, was ihnen gefällt – nicht einmal gewisse Parameter wie offensives beziehungsweise defensives Verhalten oder der Umgang mit Items lassen sich festlegen.

Immer geradeaus!

Dafür können wir die Stärke unserer Helden nicht nur durch Level-Ups, sondern auch durch jede Menge Klamotten und Waffen verändern. Wiederum eingeschränkt sind wir aber beim Erforschen der Spielwelt. Auf der Übersichtskarte wählen wir die verschiedenen Gebiete aus, können sie aber nicht frei bereisen. Stattdessen rennen die Heroen automatisch nach vorne und lassen uns nur bei Weggabelungen, Schatzkisten sowie in den zufällig ausgelösten Kämpfen selbst aktiv werden. Nur in ab und an eingestreuten Arealen wie Städten oder einem Schloss dürfen wir direkt die Kontrolle über unseren Mii-Protagonisten übernehmen. Lediglich in Menü-Form abgehandelt werden unsere Besuche in Gasthäusern, in denen wir nach jedem absolvierten Gebiet auf der Map automatisch Unterschlupf suchen. Hier können wir die Werte unserer Helden durch Essen verbessern, an zwei (langweiligen) Minispielen teilnehmen, Items und Ausrüstung kaufen und die Freundschaften der Figuren gezielt stärken. Das macht Laune, auch wenn es nicht sehr komplex ist.

Simpel, aber saulustig

„Nicht sehr komplex“ ist ohnehin das Motto des ganzen Spiels. Allerdings: Das ist völlig egal. Denn *Miitopia* ist dermaßen charmant, unterhaltsam und trotz des immergleichen Ablaufs und der beschränkten Gameplay-Inhalte so kurzweilig, dass es fast durchgehend Laune macht. Nicht nur für Fans von RPGs und *Tomodachi Life* ein großer Spaß! **Lukas Schmid**

Unsere selbsterstellten Figuren streiten sich, versöhnen sich wieder und bauen unterschiedlich intensive Freundschaften auf.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Simpel, langsam, technisch mau – und trotzdem viel, viel spaßiger als erlaubt!“

Ich hatte mir von *Miitopia* im Vorfeld eine Art *Tomodachi Life 2* erwartet. Umso größer war meine Überraschung, als ich herausfand, dass es sich nicht um eine Lebenssimulation, sondern um ein vollwertiges Rollenspiel handelt! Allerdings ist „vollwertig“ relativ, denn spielerisch entpuppt sich der Titel als sehr, sehr rudimentär. Zudem passiert die meiste Zeit relativ wenig und die Grafik ist auch keine Augenweide. Macht aber alles nix! Denn so viel Spaß wie mit *Miitopia* hatte ich schon seit längerer Zeit mit keinem Spiel mehr. Es ist einfach so sympathisch und deswegen, weil es sich nicht ernst nimmt, auch wirklich lustig. Und dadurch, dass man so viele Dinge wie die Helden der Party, den Widersacher und mehr selbst bestimmen kann, sorgt es immer wieder für Laune. Ich bin begeistert!

Miitopia

Termin: 28. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 5
Wie bei Spielen üblich, die die Miis in den Mittelpunkt stellen, darf man sich kein Grafikfeuerwerk erwarten.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Soundeffekte sind niedlich und passend, vor allem aber ist es die überraschend hochwertige und teilweise fast epische Musikuntermalung, die gefällt.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Erfordert nicht viel Einsatz und funktioniert problemlos. Wahlweise mit Tasten oder Touchscreen bedienbar.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Auf seine Essenz heruntergebrochen, hat *Miitopia* spielerisch eigentlich nicht viel zu bieten. Aber es ist mehr als die Summe seiner Teile und durch die Individualisierungsmöglichkeiten und den gelungenen Humor ein einzigartiges Erlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte – egal ob man Rollenspielveteran oder völliger Genre-Neuling ist!

AMIIBO 4
Mithilfe von Amiibo aus verschiedensten Serien schaltet man neue Kostüme frei – das Standard-Programm also. Da hätte man wohl noch etwas mehr rausholen können.

PRO / CONTRA
- ++ Unheimlich viel Charme!
- + Interessante soziale Aspekte
- + Jede Menge Individualisierung-Möglichkeiten
- + Großer Umfang
- + Gute Musikuntermalung
- − Technisch unspektakulär
- − Relativ wenig Abwechslungsreichtum
- −− Spielerisch sehr simpel

WERTUNG/FAZIT

83

„Ein trotz seiner Simplizität extrem unterhaltsames RPG mit Unmengen an Charme.“

Ob rot, blau oder irgendeine andere Farbe: Sämtliche Pikmin folgen euch auf Schritt und Tritt und helfen euch, so gut sie können. Wirklich freundliche Lebewesen!

HEY! PIKMIN

Adventure Gemeinsam ist man stark! Dieser Leitsatz gilt bei *Pikmin* ganz besonders – auch im 3DS-Ableger und damit erstem Handheld-Titel der Serie: *Hey! Pikmin*.

Captain Olimar ist zurück! Nach einem langen und mühseligen Arbeitstag macht er sich mit seinem Raumschiff auf den Weg nach Hause, voller Freude auf den bevorstehenden freien Tag. Wer kennt das nicht? Doch dann läuft nicht alles so nach Plan. Nein, Olimar bleibt nicht im Stau stecken; dafür gerät er in einen Asteroiden-Sturm. Dabei erwischt einer der Brocken sein Raumfahrzeug, welches daraufhin

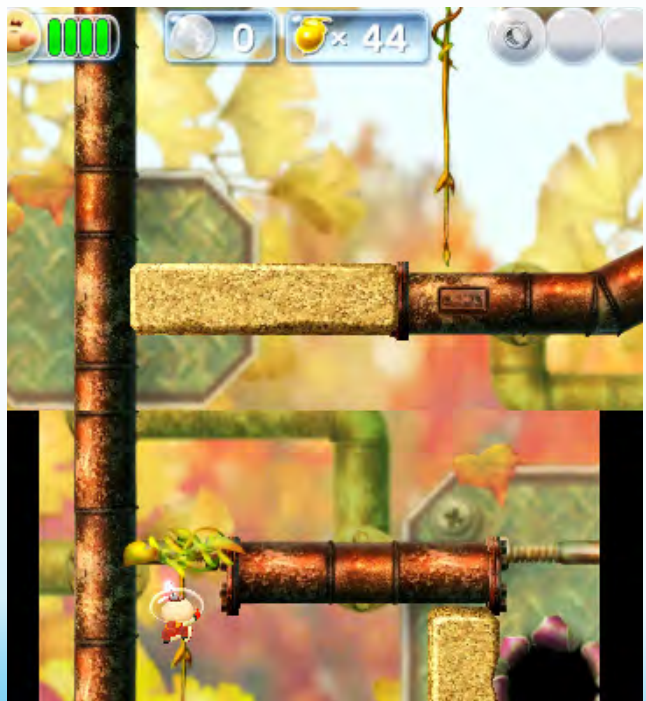
auf einen fremden Planeten abstürzt. Glück im Unglück für den Captain: Das Raumschiff inklusive seiner künstlichen Intelligenz funktioniert trotz der Bruchlandung noch, allerdings wurde der Antrieb beschädigt, wobei der gesamte Treibstoff verloren ging. Deshalb muss Olimar den als Glitzerium bekannten Sprit auftreiben, um den Planeten wieder verlassen zu können. Glücklicherweise ist das Glitzerium in verschiedenen Gegenständen versteckt überall auf dem Planeten zu finden, sodass er die benötigten 30.000 Einheiten zusammenbekommen sollte. Damit ist seine Glückssträhne noch lange nicht beendet, denn er trifft gleich zu Beginn seiner Mission auch noch auf die namensgebenden Pikmin, die ihm fortan bei seinem Abenteuer helfen!

Scannt ihr einen kompatiblen Amiibo in der Level-Auswahl ein, öffnen sich euch geheime Level. Absolviert diese erfolgreich, um extra Glitzerium zu bekommen.

So viele bunte Pikmin

Soweit zur Hintergrundgeschichte, welche die Grundlage für euer Abenteuer bildet. Sicher nicht Hollywood-reif, aber immer noch etwas einfallsreicher als bei den meisten *Mario*-Titeln. Genauso wie bei Spielen mit dem Schnauzbartträger ist die Story aber auch bei *Hey! Pikmin* nur Mittel zum Zweck. Der Sinn des Adventure-Titels liegt nämlich darin, zu rätseln und zu sammeln. Das funktioniert mithilfe der kleinen Pikmin wunderbar, denn je nach Aussehen besitzen sie verschiedene Fähigkeiten. Da wären beispielsweise die roten Pikmin, die besonders stark und resistent gegen Feuer sind, die ihr dafür aber nicht allzu weit werfen könnt. Dazu eignen sich die gelben Pikmin deutlich besser, zudem sind diese resistent gegen Elektrizität und können dadurch beispielsweise elektrisch geladene Hindernisse zerstören. Blaue Pikmin überleben unter Wasser, Fels-Pikmin durchbrechen besonders harte Objekte wie Kristalle und Flügel-Pikmin können, nun ja, eben fliegen.

Diese unterschiedlichen Fähigkeiten ermöglichen euch das Erkunden der verschiedenen Gebiete, die ihrerseits noch in verschiedenartige Levels unterteilt sind. Neben den „normalen" Levels gibt es Geheim-Levels und Amiibo-Levels. Letztere schaltet ihr frei, indem ihr kompatible Amiibo einscannt. Neben den *Pikmin*-Amiibo sind das Plastikfiguren aus der *Super Mario-*, *Splatoon-* und *Animal Crossing*-Collection. Diese speziellen Levels sind aber nicht relevant für die Story, ermöglichen euch jedoch das Sammeln von zusätzlichem Glitzerium. Apropos Amiibo: Ausschließlich mit der neuen Pikmin-Figur und der Olimar-Figur aus der Smash-Reihe könnt ihr zusätzliche Pikmin zur Unterstützung herbeirufen und mittels Pikmin-Power die Anzahl der Unterstützer sogar noch erhöhen. Das ist aber nicht mehr als ein netter Bonus.



Manchmal müsst ihr auf die hilfreichen Pikmin verzichten und alleine losziehen. Dann seid ihr einzig auf Laufen, Tauchen, Klettern und euren Jetpack angewiesen.

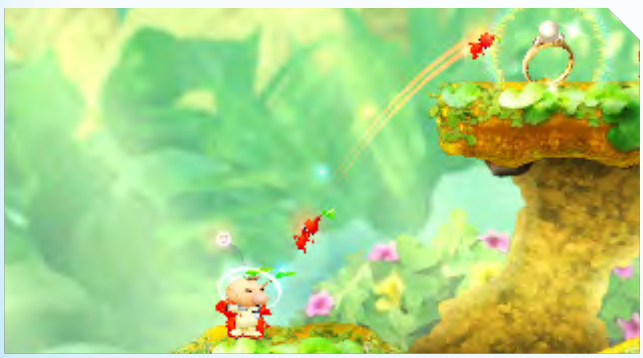
Unter den zahlreichen Alltagsgegenständen, die ihr aufsammelt, sind auch immer wieder Nintendo-Spiele und Ähnliches dabei. Auch diese beinhalten Glitzerium!

Am Ende eines jeden Gebiets stellt sich ein großer und besonders starker Endboss zwischen euch und das nächste Areal. Aber auch damit werden die Pikmin fertig.

Keine Kante ist zu hoch, solange ihr Pikmin und Brücken-Bauteile in eurer Nähe habt! Stück für Stück ebnen euch die bunten Außerirdischen den Weg.

Olimar und die Helferlein

Zwingend notwendig ist hingegen der richtige Einsatz der verschiedenen Pikmin mit ihren speziellen Fähigkeiten. Diese sind Olimar wohlgesonnen und helfen ihm deshalb gerne. Im Gegenzug bringt sie der Captain in den sicheren Pikmin-Park. Zu diesem jedoch später mehr. Da Olimar nur über grundsätzliche Fortbewegungsmöglichkeiten wie Laufen, Tauchen, Hochklettern an kleinen Kanten und einen Jetpack mit begrenzter Flughöhe und Reichweite verfügt, ist er bei der Suche nach 30.000 Einheiten Glitzerium zwingend auf die außerirdischen Wesen angewiesen. Über den Touchscreen könnt ihr die Pikmin nämlich auf beliebige Stellen der Spielwelt werfen, wo diese dann ihren jeweiligen Fähigkeiten entsprechend agieren. Werft ihr beispielsweise Fels-Pikmin auf einen Kristall, zerbricht dieser. Blaue Pikmin tauchen mit euch unter Wasser, Flügel-Pikmin tragen euch Abgründe sanft hinunter und so weiter. Auch Gegner bekämpft ihr, indem ihr Pikmin auf sie werft. Captain Olimar selbst ist nämlich alles andere als eine Kämpfernatur. Deswegen trampeln an seiner Stelle die Pikmin auf den außerirdischen Widersachern herum, bis diese zu Boden gehen. Am Ende jedes Gebietes kämpft ihr mit einer begrenzten Zahl Pikmin gegen besonders große und widerstandsfähige Endbosse; doch auch davor mache die mutigen Helferlein nicht Halt.



Die Pikmin lassen sich bereitwillig überall in der Spielwelt hinwerfen, um dort tätig zu werden. Hier tragen sie beispielsweise den wertvollen Ring zu euch.

Damit nicht genug: Auch beim Erreichen und Aufsammeln der verschiedenen Sammelgegenstände leisten die Pikmin unerlässliche Hilfe. Mit fortschreitendem Spielverlauf trefft ihr dabei auf unterschiedliche Pikmin innerhalb der Levels, sodass der richtige Einsatz und die korrekte Kombination der unterschiedlichen Helfer und ihrer Fähigkeiten immer wichtiger werden. Umso ärgerlicher ist es deshalb, wenn ihr Pikmin an Gegner verliert oder sie in den Abgrund stürzen. Doch auch Captain Olimar gewinnt mit fortlaufendem Spiel an Fähigkeiten. Nach einer bestimmten Gesamtmenge gesammeltem Glitzeriums winken nämlich neue Fertigkeiten wie eine Radarkarte, Energieerweiterungen oder eine höhere Reichweite des Jetpacks. Das erleichtert euch jene Passagen der Levels, die ihr alleine mit Olimar bestreiten müsst. Manchmal begleiten euch eure treuen Helferchen nämlich nicht, was aber nur selten der Fall ist.

Anstrengende Steuerung

Da ihr eure bunten Helfer über den Touchscreen steuert und von den Buttons nur das Circle-Pad für die Fortbewegung von Captain Olimar zum Einsatz kommt, findet auch der wichtigste Teil des Spielgeschehens auf dem unteren Bildschirm statt. Prinzipiell erstreckt sich die Spielwelt zwar stets über beide Screens, euer Blick haftet aber alleine schon wegen der Touchscreen-Steuerung auf dem unteren. Das wird aufgrund des kleinteiligen Interfaces von *Hey! Pikmin* (besonders auf den kleineren 3DS-Modellen) und wegen der geringen Auflösung des unteren 3DS-Screens mitunter anstrengend für die Augen. Zudem müsst ihr den Handheld für diese Art der Steuerung in der einen und den Stylus in der anderen Hand halten. Schon beim für den Test verwendeten, vergleichsweise leichten New 3DS wird das nach einiger Zeit durchaus anstrengend.

Leider erinnert auch die Musik oftmals an Kaufhaus-Melodien, die man in dieser Form vor allem aus den USA kennt – jedoch nicht im positiven Sinne. Prinzipiell passt das Gedudel zwar schon zum Spielgeschehen und der knuffigen Aufmachung, das ändert aber nichts daran, dass es recht schnell eintönig und eher nervig wird.

Wesentlich mehr überzeugt da das abwechslungsreiche Level-Design. Unabhängig davon, ob es euch auf eurem Abenteuer nun nämlich in den Dschungel, in Höhlen, in Wassertiefen oder hoch in herbstliche Lüfte verschlägt, ist der Stil stets knuffig, niedlich, süß. Kurzum: zum Wohlfühlen. Dazu passt, dass das Spielgeschehen immer wieder von kurzen Clips unterbrochen wird, in denen die Pikmin auf sehr drollige Art und Weise mit der Spielwelt oder anderen Gegnern beziehungsweise Pikmin agieren. Das ist einfach zuckersüß mitanzusehen. Darüber hinaus

befinden sich unter den vielen Sammelgegenständen unzählige witzige Objekte wie eine SD-Karte oder eine NES-Cartridge. Das sorgt in regelmäßigen Abständen für einen Schmunzler. Auf 3D müsst ihr bei all dem allerdings verzichten.

Schatzsuche im Pikmin-Park

Um euren Sammeltrieb nach den 30.000 Einheiten Glitzerium weiter zu befeuern, dürft ihr in Sicherheit gebrachte Pikmin außerdem im Pikmin-Park auf die Suche nach Gegenständen und Glitzerium schicken. Der Park unterteilt sich in verschiedene Abschnitte mit unterschiedlichem Gelände, sodass verschiedenfarbige Pikmin notwendig sind, um alle Schätze zu bergen. Die roten Pikmin löschen beispielsweise ein Feuer, während die blauen Pikmin im Teich nach Glitzerium und Objekten tauchen. Je mehr Pikmin ihr in Sicherheit bringt, indem ihr die Levels mit ihnen abschließt, desto schneller geht die Schatzsuche im Pikmin-Park voran.

Wenig spielerischer Anspruch

Was trotz zahlreicher Möglichkeiten aber stets spürbar bleibt, ist der vergleichsweise geringe Schwierigkeitsgrad. Zwar nimmt der spielerische Anspruch mit fortschreitendem Spielverlauf deutlich zu, jedoch beginnt er auf sehr niedrigem Niveau. Daraus resultiert ein auch zum Ende hin immer noch leichtes Spiel. Zudem gibt es keine unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, was letztlich dazu führt, dass ihr den Game-Over-Screen je nach Können selten bis gar nicht zu sehen bekommt. Das ist Fluch und Segen zugleich. Einerseits ist *Hey! Pikmin* damit auch für jüngere und unerfahrene Spieler leicht zugänglich und nicht allzu frustrierend. Andererseits mangelt es für erfahrene Abenteuerer an Herausforderungen. In den ersten Spielstunden geht es zwar recht abwechslungsreich durch häufige neue Spielelemente beziehungsweise das sukzessive Freischalten der Pikmin-Arten und neu zu erlernende Dinge zu. Diese neuen Elemente werden aber zunehmend seltener und die Aufgaben damit repetitiver. Das schreckt zwar auch ältere Spieler nicht zwingend ab, aber zumindest solche, die eine Herausforderung suchen. Die findet ihr bei *Hey! Pikmin* nämlich nur bedingt.

Je mehr Pikmin ihr in Sicherheit bringt, desto schneller geht die Schatzsuche im Pikmin-Park voran. Hier ist schon ordentlich was los und alle sind fleißig!

Wo ist der Multiplayer?

Was *Hey! Pikmin* außerdem noch fehlt, ist irgendeine Form von Mehrspieler-Möglichkeit. Der Offline-Einzelspieler-Modus bildet nämlich tatsächlich den einzigen Modus des Titels. Gerade die Zusammenarbeit der verschiedenfarbigen Pikmin und ihrer jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten stellt prinzipiell durchaus eine gute Grundlage für kooperativen Multiplayer dar, besonders offline mit mehreren 3DS-Handhelds. Aber auch einen kompetitiven Mehrspieler-Modus hätten wir dankend angenommen, selbst wenn dieser nur auf den lokalen Modus beschränkt wäre. Sehr schade, dass die Entwickler hier nicht noch ein paar Monate extra Zeit hatten, um etwas Dementsprechendes umzusetzen. Der Langzeitmotivation und dem Wiederspielwert hätten Mehrspieler-Möglichkeiten auf jeden Fall richtig gut getan. So gibt es nach dem einmaligen Durchspielen jedenfalls keinen Grund, *Hey! Pikmin* nochmals in den Modulschacht zu packen. Dazu kommt, dass der Spielumfang zwar okay ist, aber keine neuen Rekorde aufstellt. Besonders ältere Spieler schließen *Hey! Pikmin* dadurch vergleichsweise schnell ab. Das Adventure-Spiel macht zwar durchaus Spaß, ist sehr knuffig und lieb und überhaupt ein richtiger Wohlfühltitel. Es einmal durchzuspielen ist aber eben einfach ausreichend.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Hübsch, spaßig, niedlich, nett, lieb. Aber leider auch recht belanglos."

Hey! Pikmin stellt für mich den Einstieg in die Nintendo-Serie mit den knuffigen Außerirdischen dar, weshalb ich an den Test völlig unvoreingenommen herantrat. Einerseits verstehe ich nun die Begeisterung für die Serie. Diese begründet sich in meinen Augen weniger auf dem Gameplay, sondern vielmehr auf der unglaublich knuffigen Gestaltung und den wahnsinnig niedlichen und liebevollen Pikmin. Ging es an manchen Stellen flott voran und einer meiner Schützlinge fiel hin, brach mir das jedes Mal das Herz. Nach einigen Stunden Spielzeit lässt dieser „Niedlichkeits-Faktor" allerdings nach und der Adventure-Titel muss sich spielerisch beweisen. Im verlaufe des Abenteuers lässt der Spielspaß von *Hey! Pikmin* zwar etwas nach, bereitet aber trotzdem noch jede Menge Freude.

Hey! Pikmin

Termin: 28. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Arzest
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Der Grafikstil ist *Pikmin*-typisch zuckersüß, die Spielwelt ist liebevoll, interessant und abwechlungsreich gestaltet. Die geringe Auflösung des unteren Bildschirms macht das aber oftmals wieder zunichte.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch
Durchaus stimmig und passend zur Spielwelt, aber dennoch sehr eintönig, sich wiederholend und besser im Kaufhaus aufgehoben als in einem Spiel.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Gespielt wird mit Touchscreen und Circle Pad, was sehr gut und präzise funktioniert. Allerdings wird das Halten der Konsole mit einer Hand schnell anstrengend.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Da es keinen Mehrspieler-Modus gibt, müsst ihr euch auf den Einzelspieler beschränken. Macht Spaß, ist aber recht anspruchslos und mit der Zeit repetitiv.

AMIIBO 8
Kompatible Amiibo unterstützen euch, wenn es mal eng wird. Diese Funktion kann im Pikmin-Park aufgestuft werden. Zudem schalten die Figuren geheime Levels frei. Durchaus vielfältige Möglichkeiten.

PRO / CONTRA
- ✚ Unheimlich knuffig und liebevoll gestaltet
- ✚ Geizt nicht an Humor und Skurrilem
- ✚ Tolles Spiel für Kinder und Familien
- ✚ Unzählige kleine Rätsel …
- ✖ … die aber nicht sehr anspruchsvoll sind
- ✖ Nach wenigen Spielstunden eintönig
- ✖ Kaufhausmusik als Untermalung
- ✖ Keinerlei Mehrspieler-Möglichkeiten

WERTUNG/FAZIT

76

„Zuckersüße und niedliche Spielwelt, aber spielerisch geringer Anspruch."

Besiegt die Ungeheuer, indem ihr deren Summen ausrechnet und aufschreibt!

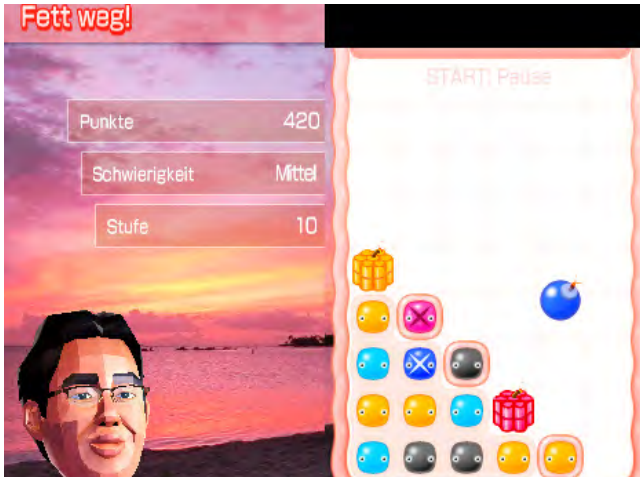
DR. KAWASHIMAS
DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING

Geschicklichkeit Konzentration, bitte! Ob der diabolische Doktor Kawashima es wirklich schafft, euch aus den Tiefen der allgegenwärtigen Informationsüberflut zu retten?

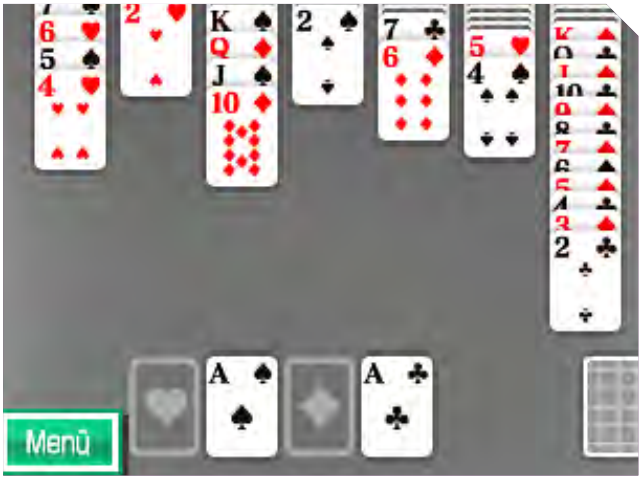
Auch nach monatelangem Hirnaufbau-Training und tausenden absolvierten Konzentrations- und Logiklektionen konnten wir eine Frage nicht beantworten: Wieso *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging* mit satten fünf Jahren Verspätung auf dem 3DS eintrifft. Japan und Nordamerika stählen ihre grauen Zellen seit 2013 gegen die süße Versuchung namens Ablenkung, die überall in unserer modernen Gesellschaft lauert. Smartphones, soziale Medien und das Internet im Allgemeinen setzen unserem Hirn stark zu, ist sich Dr. Ryuta Kawashima sicher, der auch für die Fortsetzung des Hirntraining-Spiels aus dem Jahr 2006 Pate in Form eines schwebenden Kopfes steht. Die Verheißungen der Software sollte man freilich mit Vorsicht genießen: Ob fünf Minuten Gehirntraining am Tag wirklich dazu führen, dass man klügere Entscheidungen trifft, effektiver lernt und arbeitet, das ist nicht belegt. Aber allein schon der Glaube, man tue etwas für die geistige Fitness, kann ja bereits zu Erfolgen führen – dem Placebo-Effekt sei Dank!

Immer mit Geduld

Wie in den Vorgängern ist das Training in unterschiedliche Kategorien unterteilt, den Großteil der Lektionen schaltet man frei, indem man sich einmal täglich den Herausforderungen widmet oder eine besonders gute Leistung in einer Disziplin erreicht. Von den diabolischen Aufgaben, die allesamt die Konzentrationsfähigkeit steigern sollen, gibt es acht. Vorsicht: lustige Minispiele und simple Rätsel erwarten euch nicht, vielmehr gilt es zum Beispiel, auf dem oberen Bildschirm angezeigte Rechenaufgaben zu lösen. Allerdings mit einem Haken: Ihr müsst euch das Ergebnis merken, und dieses erst auf dem unteren Bildschirm niederschreiben, wenn oben schon eine neue Aufgabe steht. Was einfach klingt, entpuppt sich spätestens auf der Stufe, bei der man drei Ergebnisse vor dem



Im Entspannungsmodus widmet ihr euch klassischen Minispielen, hier etwa einer Variante des beliebten Match-3-Prinzips mit dem Titel Fett weg!



Patience – Was seit Jahrhunderten einsame Menschen unterhält, darf auch in der Minispiel- und Gehirntraining-Sammlung nicht fehlen.

Von eurem Ergebnis hängt ab, ob die Disziplin in der nächsten Runde schwieriger oder leichter wird – oder stagniert.

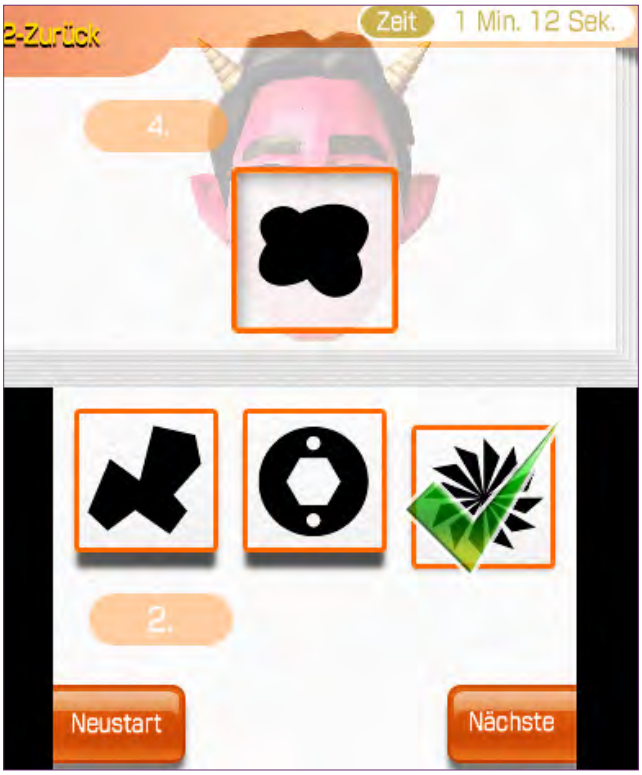
Im Konzentrationstest merkt ihr euch die Anzahl der Blöcke und schreibt diese zeitversetzt nieder.

Schreiben mental zwischenspeichern muss, als schweißtreibende Arbeit für das Gehirn.

Jede Lektion dauert fünf Minuten – laut Dr. Kawashima reicht diese Übungszeit pro Tag völlig aus – und passt sich in Sachen Schwierigkeitsgrad dynamisch an eure Ergebnisse an. Leistungen werden in einer Kurve gemessen, die eure Tagesschwankungen darstellt. Das Speichern von Informationen über eine gewisse Zeit ist Dreh- und Angelpunkt fast aller diabolischer Spiele, wie etwa dem Hütchenspiel, Memory, und einer Variante der Rechenaufgabe mit Symbolen. Geht man ohne die notwendige Konzentration an die Sache ran, sind Leistungseinbruch und Frust so ziemlich vorprogrammiert.

Mal das Hirn baumeln lassen

Etwas lockerer geht es in den anderen Kategorien zu: Gehirnjogging und Entspannung bieten recht unspektakuläre Minispiele, darunter ein Match-3-Game, bei dem ihr Fettzellen wegbombt, ein *Dr. Mario*-Klon sowie mehrere Varianten des Kartenlegespiels *Patience*. Der Abschnitt Zusätzliches Training wartet mit Herausforderungen auf, die eher an den ersten Teil erinnern, etwa „löst so schnell wie möglich 20 Rechenaufgaben“. Zu guter Letzt findet ihr im Konzentrationstest heraus, wie lange ihr fehlerlos Mengen erfassen und aufschreiben könnt. Vom Entspannungs-Modus abgesehen, ist eure tägliche Zeit mit Dr. Kawashima gezählt; jede Aufgabe dürft ihr nur einmal innerhalb von 24 Stunden angehen (wenn ihr unbedingt wollt, könnt ihr natürlich das Datum eures 3DS umstellen). Bis ihr alle Modi freigeschaltet habt, vergeht auf diese Weise über ein Monat!



Auf dem oberen Bildschirm erscheinen Symbole – merkt sie euch und tippt unten an, welche vor zwei Runden zu sehen waren. Klingt simpel, ist aber anstrengend!

Trotz der simplen Präsentation und Umsetzung des tragbaren Gehirntrainings liegen auf dem Weg zur Erleuchtung ein paar Stolpersteine. Die Schrifterkennung etwa funktioniert zwar fast immer einwandfrei, doch bereits eine falsch gedeutete Eingabe reicht aus, um euch bei Konzentrationsübungen aus dem Konzept zu bringen und das Ergebnis zu versauen. Das Mitteilungsbedürfnis des guten Dr. Kawashima nervt auf Dauer ebenfalls – obwohl man dessen Gequassel auf Wunsch und mit einem Stylus-Tippen beschleunigen kann. Macht euch das diabolische Training auf dem 3DS schlauer? Vielleicht. Sicher ist nur eines: Wer nach einer harmlosen Minispielsammlung sucht, der sollte sich an einer anderen Stelle als in Dr. Kawashimas diabolischem neuen Projekt danach umsehen.

Katharina Reuß

In dieser Übung müsst ihr euch beim Textvorlesen einzelne Wörter merken.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Das diabolische Training ist ein anstrengendes Workout für eure grauen Zellen.“

In lauter Umgebung oder unterwegs ist es schwierig, die erforderliche Konzentration aufzubringen, wenn man das Niveau der letzten Sitzung zumindest halten will. Deshalb solltet ihr euch für die fünf Minuten geistige Arbeit am Tag eine möglichst ruhige Ecke suchen. Im ersten Spiel damals auf dem DS empfand ich die Einordnung der Leistungen in ein geistiges Alter als motivierend, diesen Aspekt vermisse ich in der diabolischen Fortsetzung. Der Konzentrationstest gibt zwar grob Aufschluss über die Leistungsfähigkeit, nach dem ersten Fehler ist aber Schluss, und der wird mit etwas Pech von der Schrifterkennung verursacht. Die Gleichförmigkeit der diabolischen Disziplinen ist ebenfalls etwas enttäuschend, immerhin gibt es aber zusätzliche Herausforderungen und Spiele.

Dr. K. diabolisches Gehirn-Jogging

Termin: 28. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Zweckmäßig, aufgeräumt, sauber und nicht unbedingt schön. Der schwebende Kopf von Dr. Kawashima kommt wieder sympathisch rüber.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Der gute Doktor redet deutlich und langsam, außerdem erklärt er die Disziplinen sehr ausführlich. Hintergrundmusik gibt es nur im Entspannungsmodus.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen, Mikrofon
Per Stylus und Touchscreen schreibt ihr eure Lösungen auf. Die Text- und Zahlenerkennung funktioniert nicht immer einwandfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwierig (dynamisch)
Durch den sich automatisch an eure Leistungen anpassenden Schwierigkeitsgrad werdet ihr selten über- oder unterfordert. Bei manchen Minispielen hätte sich eine Mehrspieleroption angeboten.

PRO / CONTRA
- ++ Gute Mischung aus Spielen und Lektionen
- ++ Sehr gut verständliche Erklärungen
- + Mit einer Prise Humor
- + Dynamischer Schwierigkeitsgrad
- + Praktische Leistungsübersicht
- + Eingestreute Informationen zum Thema Gehirn
- + Übersichtliche Menüführung
- + Viel zum Freischalten
- – Viele gleichförmige Aufgaben
- – Dr. Kawashima redet viel
- – Häppchenweises Freischalten erfordert Geduld
- – – Schrifterkennung nicht fehlerfrei

WERTUNG/FAZIT

78

„Gute Mischung aus Konzentrationsaufgaben und simplen Minispielen.“

RPG MAKER FES

Rollenspiel Wie viel Arbeit es macht, ein Spiel zu entwickeln, das werdet ihr im *RPG Maker Fes* auf die harte Tour erfahren. Aber ist das denn auch unterhaltsam?

In der Fantasie hat wohl jeder schon mal ein Wunsch-Rollenspiel gezimmert. Eure mehr oder weniger ambitionierten Ideen verwandelt der *RPG Maker Fes* in Wirklichkeit, zumindest theoretisch. Praktisch nämlich hat die komplexe Software ihre Tücken, und wer nicht mit Lernbereitschaft und Ausdauer an das Programm herangeht, der wirft rasch das Handtuch. Wollt ihr lediglich die Abenteuer anderer Hobby-Entwickler ausprobieren, müsst ihr den *RPG Maker* übrigens nicht kaufen – es reicht, wenn ihr die kostenlose Software *RPG Maker Player* aus dem eShop herunterladet! Das ist fair und erweitert das Publikum, dem ihr euer Meisterwerk kredenzen könnt, beträchtlich.

Unbegrenzte Möglichkeiten?

Der Fokus des *RPG Maker Fes* liegt auf dem klassischen Fantasy-Rollenspiel. Für diese Spielart enthält die Cartridge alles, was ihr braucht, vom vorgefertigten Item-Shop bis hin zum Sprite für den langhaarigen Bösewicht mit der tragischen Vergangenheit. Hey, niemand hat gesagt, dass euer erstes Werk originell sein muss, oder? Spezielle Settings wie die Gegenwart oder Science Fiction, Brettspiel-Elemente, besondere Figuren, neue Musikstücke, Sprites und so weiter kommen per DLC dazu. Einige dieser Inhalte sind kostenpflichtig, andere nicht, die Basis-Varianten vom modernen Setting und Sci-Fi-Setting bekommt ihr beispielsweise umsonst. Nun zum Editor, und die gute Nachricht zuerst: Ihr benötigt keinerlei Coding-Kenntnisse, um den *RPG Maker Fes* zu bedienen. Die weniger gute Nachricht: Selbsterklärend simpel ist die Handhabung dennoch nicht. Eine elektronische Anleitung erläutert zwar einige der Mechaniken, doch das Wechseln zwischen Spiel und Handbuch ist nicht sehr komfortabel, zumal dort einige Aspekte

Teilweise könnt ihr vorgefertigte Objekte nutzen, im Paket mit dem modernen Setting etwa sind bereits ganze Wohnungen zum Platzieren enthalten.

Aus welchen Mitgliedern eure Party besteht, bestimmt ihr natürlich selbst, genau wie ihre Ausrüstung und ihren Reichtum.

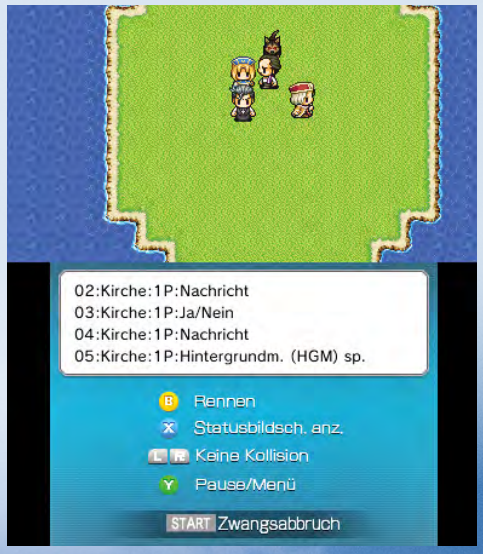
zu kurz kommen. Die Werkzeuge im *RPG Maker Fes* sind ohne Zweifel mächtig (auch wenn sie im Vergleich zu denen in den PC-Versionen der Software verblassen), aber nur in geübten Händen effektiv. Der Komplexitätsgrad der einzelnen Elemente schwankt: Während das Erstellen eigener Karten dank der eingängigen Stylus-Bedienung beinahe selbsterklärend funktioniert, erfordert das Aneinanderreihen von sogenannten Events Konzentration. Und wenn es um Feinheiten geht, etwa das Erstellen neuer Klassen, das Balancing in Kämpfen und das Einführen von Events, die nicht binär ablaufen, dann fühlt sich *RPG Maker Fes* wie Arbeit und weniger wie Vergnügen an. Doch das liegt in der Natur der Sache, es handelt sich eben um eine Software, nicht um ein Spiel! Typische Hardware-Einschränkungen schlagen erst nach einigen Stunden auf die Nerven, etwa das Fehlen einer Taste, die die letzte Eingabe rückgängig macht, und das zeitaufwändige Tippen mit dem Stylus auf der virtuellen Tastatur bei textlastigen Abenteuern. Nur Veteranen und ambitionierten Kreativen wird die Eingeschränktheit des Skill- und Kampfsystems auffallen.

Ihr könnt Elemente unterschiedlicher Kategorien mixen. Dieser Wolf stammt aus dem modernen Set, findet aber im Fantasy-Projekt Verwendung.

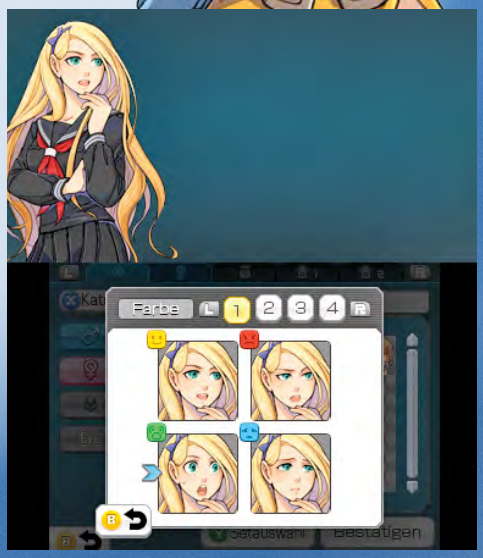
Freiheit in Maßen

Auf dem PC und in den Playstation-Ausgaben des *RPG Makers* garantiert ein Editor, dass ihr eigene Assets erstellen und euer Werk so von denen anderer Schöpfer abheben könnt. Auf dem 3DS fehlt diese Funktion, weshalb ihr mit den vorgefertigten Sprites haushalten müsst. Die sehen zwar nicht übel, aber furchtbar austauschbar aus, zumal in der überschaubaren Menge von Charakteren einige nicht unbedingt für alle Projekte geeignet sind – eine Clown-Figur plant wohl nicht jeder in seine epische Abenteuerreise ein. Für manch einen Hobby-Entwickler dürfte die Begrenzung der Möglichkeiten aber auch Erleichterung bedeuten, da der Überblick nicht verloren geht und die Projekte sich nicht in unendliche Nebenaufgaben wie etwa Musikkomposition und Artwork-Erstellung verzweigen. Wer das Maximum aus diesem beeindruckenden Baukasten herausholen will, kommt nicht umhin, sich online mit Tutorials zu beschäftigen und sich in der aktiven Community zu bewegen. Doch das kann ja sehr inspirierend sein, und wer weiß – vielleicht leckt ihr ja Blut und geht mit dem *RPG Maker Fes* den ersten Schritt in Richtung Entwickler-Karriere.

Katharina Reuß



Im Testspiel prüft ihr, ob alles richtig funktioniert.



Die meisten Sprites gibt es in mehreren Varianten.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Ohne Motivation und Planung geht im *RPG Maker Fes* wenig bis gar nichts.“

Wofür *Fes* steht? Für Festival. Was die Abkürzung im Titel soll, das weiß niemand, aber somit wäre dieses Rätsel gelöst. Dann stellt sich noch die Frage, ob ihr bereit seid, jede Menge Zeit in die Erstellung eines Rollenspiels zu stecken oder ob ihr nach fünf Minuten von irgendeinem glänzenden Objekt abgelenkt werdet (sollte dies der Fall sein, wäre wohl zunächst das Training mit Dr. Kawashima empfehlenswert, siehe Seite 38). Perfekt, um dem Spieler die mannigfaltigen Möglichkeiten des Editors näherzubringen, wäre ein Tutorial-Projekt gewesen, stattdessen wird man sich selbst überlassen. Neugierige Naturen haben sicher Freude am Experimentieren, alle übrigen müssen sich an anderen Stellen in die Handhabung einlesen, bevor sie effektiv losbauen können.

RPG Maker Fes

Termin: 27. Juni 2017
Hersteller: NIS America
Entwickler: Kadokawa
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6

Hübsche, wenn auch austauschbare Sprites und klassische RPG-Elemente. Alternative Assets gibt es teilweise kostenlos als Download. Die Menüs sind eher zweckmäßig als ansehnlich und teilweise unübersichtlich. Es gibt keinen Sprite-Editor.

SOUND 7

Sprache/Text: –/Deutsch
Es gibt keine Möglichkeit, selbst Musik mit Samples zu mixen, die vorgefertigten Melodien sind aber in Ordnung. Die deutsche Übersetzung lässt an vielen Stellen zu wünschen übrig.

STEUERUNG 6

Unterstützt: Touchscreen
Die Bedienung könnte komfortabler sein und erfordert eine gewisse Eingewöhnung. Auf Dauer vermisst man eine richtige Tastatur und einen Undo-Button.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: schwierig (stufenlos)
Um alle Funktionen zu verstehen und effektiv zu nutzen, sind Arbeit, Fleiß und Nachschlagen im Internet erforderlich. Der Anspruch der Kreationen anderer Spieler schwankt logischerweise stark.

PRO / CONTRA

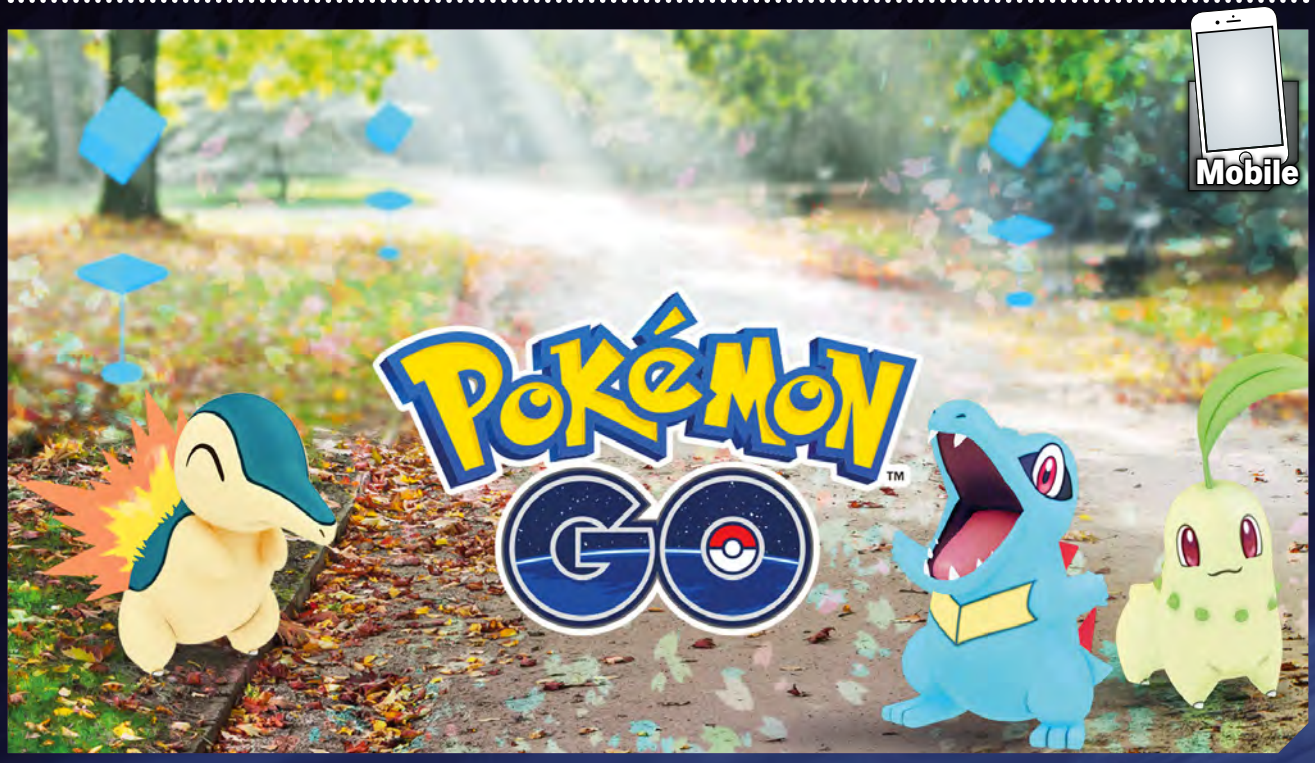
- ++ Ordentlicher Umfang
- ++ Großes Potenzial zum Erschaffen eigener RPGs
- ++ Werke anderer Nutzer kostenlos spielbar
- \+ Zusatz-Inhalte teilweise kostenfrei
- \+ Keinerlei Coding-Kenntnisse nötig
- \+ Hübsche Sprites
- – Bedienung stellenweise umständlich
- – Deutsche Übersetzung manchmal fehlerhaft
- – – Kaum Erklärungen, kein Tutorial
- – – Kein Editor für Sprites und Musik

WERTUNG/FAZIT

70

„Komplexer Baukasten mit hoher Lernkurve und sehr wenig Erläuterungen.“

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.



POKÉMON GO

Rollenspiel *Pokémon Go*? War das nicht dieses Hype-Spiel? Sowas von 2016! Oder doch nicht?

Dank rund 100 Pokémon der zweiten Generation gibt es wieder einen guten Grund zum Jagen.

Wir schreiben den 13. Juli 2016. Ein Raunen geht durch Deutschland. Spontan und unerwartet wurde ein Smartphone-Spiel auf die Menschen losgelassen, das die Gesellschaft den restlichen Sommer fest in seinen Bann ziehen sollte. Füße wurden wund gelaufen, Powerbanks gingen über die Ladentheke wie warme Semmeln und auf einmal wagten sich unzählige Spieler ins Freie. Spontane Ausrufe wie „Hey, schnell, da vorne ist ein Turtok!“ wurden zur Normalität, Lockmodul und PokéStop zu alltäglichen Begriffen. Die Rede ist natürlich von nichts Geringerem als dem Überraschungshit des letzten Jahres: *Pokémon Go*.

Seit dem Hype ist nun ein Jahr vergangen und Entwickler Niantic hat seither zahlreiche Updates veröffentlicht, die das AR-Spiel verbessern. Nun stand Ende Juni sogar eine regelrechte Runderneuerung an, die nochmals viele Kritikpunkte beseitigen soll. Wir haben uns erneut mit Smartphone und Powerbank auf die Jagd nach den virtuellen Taschenmonstern gemacht und die Pokéfäuste fliegen lassen, um *Pokémon Go* ein Jahr nach der Erstveröffentlichung einem weiteren intensiven Test zu unterziehen.

Alles neu machen Updates

Die gute Nachricht vorweg: Ja, das Spiel ist deutlich besser geworden! Viele Mängel, die wir vor einem Jahr noch ausfindig machen konnten, gehören der Vergangenheit an. Da wäre beispielsweise die „In der Nähe“- beziehungsweise Nearby-Funktion. Diese zeigt mittlerweile bei jedem Taschenmonster in der Nähe ein kleines Bild eines PokéStops an, in dessen Umfeld sich das Pokémon befindet. Wem das noch zu ungenau ist, der kann bei Bedarf einfach auf das gewünschte Pokémon tippen und sich dessen Position dann exakt auf der Spielkarte anzeigen lassen. Dann genügt es, einfach nur noch zum markierten Punkt zu laufen. Triangulation oder die Zuhilfenahme von Online-Diensten ist damit nicht mehr vonnöten. Das macht die Jagd nach dem gewünschten Fantasiewesen deutlich angenehmer und erfolgreicher.

Doch damit nicht genug. Auch etwa 100 Pokémon der

zweiten Generation (*Gold* und *Silber*) haben es zwischenzeitlich ins Spiel geschafft. Dadurch ist die Poké-Jagd mittlerweile deutlich abwechslungsreicher, zudem haben Pokémon wie Seemon oder Onix nun eine weitere Entwicklungsstufe spendiert bekommen. Insgesamt gibt es damit viel Neues zu entdecken.

Auch abseits der ganz großen Neuerungen hat sich einiges getan. Im Fangmodus habt ihr jetzt direkten Zugriff auf die verschiedenen Pokébälle und könnt euch den umständlichen Umweg über den Item-Beutel sparen. Auch die drei verschiedenen Beeren, die es mittlerweile gibt (dazu später mehr), könnt ihr so schnell wechseln. Überschüssige Pokémon dürft ihr nun in beliebiger Zahl markieren und auf einmal zum Professor schicken, um Bonbons abzusahnen – das geht jetzt also deutlich schneller. Apropos Bonbons: Diese ergattert ihr nun noch auf einem weiteren Weg: Macht ein gewünschtes Pokémon einfach zu eurem „Kumpel“, dann erhaltet ihr je nach Taschenmonster nach einer gewissen zurückgelegten Strecke ein Bonbon der jeweiligen Art.

Noch mehr kleine, aber feine Verbesserungen gefällig? Ihr dürft euren Avatar jetzt nach Belieben mit unzähligen Accessoires individualisieren, bei PokéStops und beim Pokémon-Fangen gibt’s tägliche Belohnungen und nach je sieben Tagen extra viel Sternenstaub, Erfahrungspunkte (EP) und Items. Die Wettkampfpunkte der Taschenmonster wurden besser ausbalanciert, regelmäßige Events beispielsweise zu Weihnachten oder zum Valentinstag versprechen extra EP und weitere Goodies, Ditto sowie Shiny-Versionen könnt ihr nun auch entdecken. Zum schnelleren Leveln gibt’s mittlerweile noch mehr EP, zum Beispiel beim Fangen eines Pokémon mit nur einem Pokéball. Sammelt ihr besonders viele Taschenmonster eines bestimmten Typs, winken zudem Fangboni bei Pokémon genau dieses Typs. Weitere Detailverbesserungen betreffen vor allem das Interface und den Kampf gegen Cheater.

Pokémon-Arenen 2.0

Doch auch damit immer noch nicht genug! Zwar bringen alle diese Neuerungen schon ordentlich frischen Wind in das mittlerweile wohlbekannte Spielprinzip und machen das Spielen deutlich angenehmer; Mitte Juni gab’s mit dem bisher größten Update aber noch mehr Neues und Überarbeitetes.

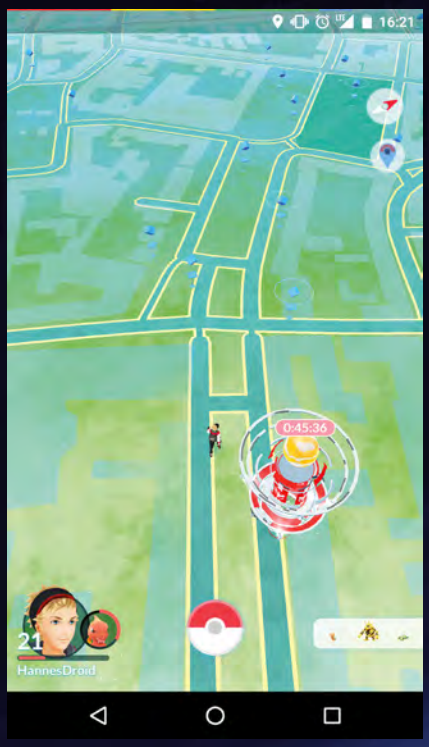
Das betrifft vor allem die Arenen. Dort könnt ihr nun, genau wie bei den PokéStops, die Foto-Disc drehen und dafür Items erhalten. Außerdem ist die Anzahl der Slots für die Taschenmonster nicht mehr von Prestige und Training abhängig (beides gibt es nicht mehr), sondern deren Zahl liegt fix stets bei sechs. Dabei kann jede Pokémon-Art nur genau einmal in der Arena platziert werden. Gänzlich neu ist das sogenannte Motivationssystem. Jedes Monsterchen besitzt beim Absetzen in der Arena eine gefüllte Motivationsleiste. Diese nimmt ab, wenn das Pokémon kämpfen muss. Verliert es, leert sich die Leiste schneller. Je niedriger die Motivation ist, desto niedriger sind zeitweise auch die Wettkampfpunkte des Pokémon und es kann von Gegnern leichter besiegt werden. Allerdings kann die Motivation mit Beeren wiederhergestellt werden. Ist die Leiste komplett leer, kehrt das tapfere Taschenmonster besiegt zurück zu seinem Trainer.

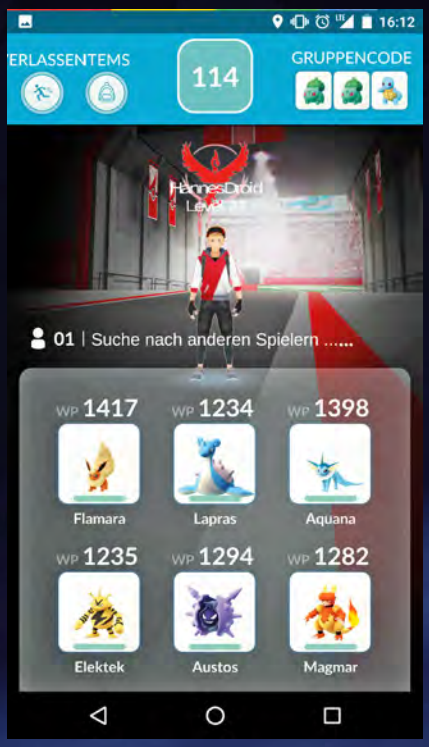
Jede Arena wartet nun zudem mit einem eigenen Orden auf (ganz wie in den Hauptspielen der Serie), den man beim erstmaligen Besuch erhält. Die Orden können durch Kämpfe in der jeweiligen Arena aufgewertet werden. Das funktioniert auch durch das Drehen der

Im neuen Fang-Bildschirm erreicht ihr bequem links die drei Beerenarten und rechts die verschiedenen Pokébälle.

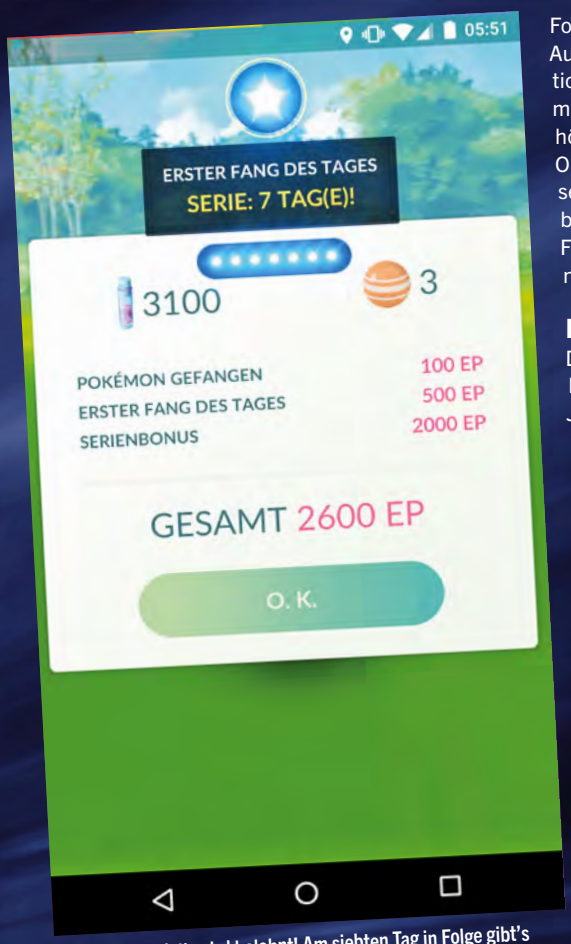
Die „In der Nähe“-Funktion von *Pokémon Go* wurde maßgeblich überarbeitet. Hier findet ihr nun Bilder der PokéStops, in deren Nähe sich das jeweilige Taschenmonster befindet sowie …

… eine eindeutige Markierung auf der Karte, wo sich ein Pokémon befindet, nachdem ihr es im „In der Nähe“-Kasten angetippt habt. Das lässt das Chaos von früher glatt vergessen.





Ein baldiger Raid-Kampf deutet sich mit einem farbigen XXL-Ei und einem Countdown über der entsprechenden Arena an. Ist die Zeit abgelaufen, könnt ihr dort im Gegenzug für einen Raid-Pass am Kampf zusammen mit Mitspielern teilnehmen. Die Schlacht selbst läuft wie alle Arena-Kämpfe ab. Am Ende winken beim Sieg tolle Belohnungen.



Wer täglich spielt, wird belohnt! Am siebten Tag in Folge gibt's beim Fangen und beim PokéStop-Besuch ordentlich Extras.

Foto-Disc und durch Auffüllen der Motivation eines Pokémon mittels Beeren. Je höher der Level des Ordens, desto bessere Items gibt's beim Drehen der Foto-Disc als Belohnung für euch.

Raid-Kämpfe

Die zentrale Neuheit des großen Juni-Updates sind aber die sogenannten Raid-Kämpfe. Dabei tretet ihr in Teams von maximal 20 Spielern gegen ein besonders starkes, computergesteuertes Pokémon an, den sogenannten Raid-Boss. Raid-Kämpfe finden stets in Arenen statt, ein großes Ei mit einem Countdown über derselben zeigt euch an, wann es soweit ist. Ist der Countdown abgelaufen, beginnt der Raid-Kampf. Dieser geht maximal fünf Minuten, in denen ihr gemeinsam mittels der bekannten Kampftechnik aus schneller und starker Attacke sowie Ausweichen versucht, den Raid-Boss zu besiegen. Scheitert ihr dabei, dürft ihr innerhalb von 60 Minuten ab Beginn des Raids beliebig oft erneut ran.

Um an einem Raid-Kampf teilzunehmen, müsst ihr einen sogenannten Raid-Pass einlösen. Diesen gibt es an einer beliebigen Arena einmal täglich kostenlos, wer öfter ran will, muss einen Premium-Raid-Pass im Shop für 100 Münzen kaufen. Ein Sieg gegen den Raid-Boss wird neben (teils speziellen) Items mit sogenannten Raid-Pokébällen belohnt. Mit diesen dürft ihr anschließend versuchen, den Boss zu fangen. Je größer euer Anteil am Sieg gegen den Boss ist, desto mehr der speziellen Bälle erhaltet ihr. Verschiedenfarbige Eier über der Arena zeigen euch zudem schon lange vor Beginn des Raids, welche Art von Pokémon euch als Gegner erwarten wird. Diese teilen sich in die Kategorien normal, selten und legendär auf. Letztere trefft ihr nicht auf normalem Wege an, sondern nur bei speziellen Events.

Zu den speziellen Items, die ihr bei einem Sieg als Belohnung bekommt, gehören seltene Bonbons (können für jedes Pokémon verwendet werden), goldene Himmihbeeren (füllen die Motivation komplett auf beziehungsweise erhöhen die Fang-Chance stark) und zwei unterschiedliche Typen einer technischen Maschine. Die eine lehrt einem Taschenmonster dauerhaft eine schnelle Attacke, die andere dauerhaft eine aufgeladene. Apropos Beeren: Neben den bekannten Himmihbeeren gibt es jetzt auch noch Sananabeeren (doppelte Bonbons bei erfolgreichem Fangen) und Nanabbeeren (das Pokémon wird ruhiger und ist weniger zappelig).

Lohnt sich der zweite Blick?

Trotz all dieser Verbesserungen und Neuerungen hat *Pokémon Go* weiterhin mit vielen Problemen zu kämpfen. Die Performance ist unter Android immer noch ziemlich schlecht, auch auf Smartphones mit leistungsfähiger Hardware. Auf iOS-Ge-

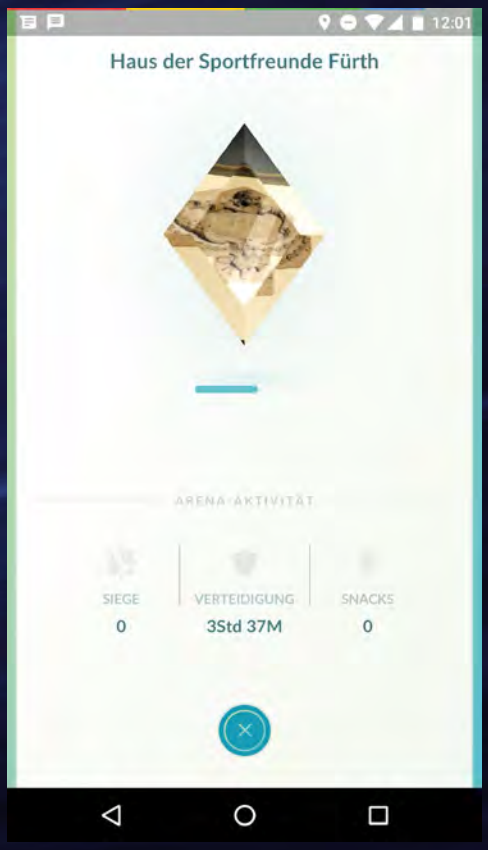
räten läuft das Spiel hingegen deutlich flüssiger. Auch der Akku-Verbrauch ist noch immer exorbitant hoch. Die Arenen wurden zwar komplett umgekrempelt, jedoch ist die Kampfmechanik selbst immer noch die gleiche und damit zu simpel und eintönig. PvP-Kämpfe und Tauschen sind zwar nach Aussage der Entwickler nach wie vor in Arbeit, wir warten aber auch nach einem Jahr weiterhin auf die Veröffentlichung dieser essentiellen und vielfach gewünschten Features.

Abgesehen davon macht *Pokémon Go* ein Jahr nach der Erstveröffentlichung dennoch deutlich mehr Spaß als zum Release 2016. Durch das Beseitigen zahlreicher Probleme und dank unzähliger kleiner wie großer Verbesserungen und Neuerungen liefert Niantic mittlerweile ein deutlich runderes Gesamtpaket ab als seinerzeit. Allein die neue Nearby-Funktion, die überarbeiteten Arenen, der verbesserte Fang-Bildschirm und die zweite Generation der Taschenmonster erhöhen den Spielspaß ungemein und liefern eine gute Grundlage für viele weitere unterhaltsame Spielstunden. Zudem gehören die unsäglichen Server-Probleme der Vergangenheit an. Damit ist *Pokémon Go* durchaus einen zweiten (und natürlich auch einen erstmaligen) Blick wert – allerdings weiterhin nur in Städten. Auf dem Land herrscht nämlich noch immer großteils tote Hose.

Johannes Gehrling

Dreimal so viele Beeren-Arten, dreimal so viel Spaß! Und obendrein mehr taktische Möglichkeiten beim Fangen.

Mit dem neuen Arenen-System erwarten euch einige Änderungen. So gibt es jetzt stets sechs Slots für Pokémon, zudem ist die Motivation der Taschenmonster der entscheidende Faktor.



Wie in den Hauptspielen gibt's nun auch Arena-Orden. Die könnt ihr beispielsweise durch Kämpfe aufleveln. Dafür bekommt ihr dann bessere Items beim Drehen der Foto-Disc.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schaut euch *Pokémon Go* ruhig nochmal an, es wird sich lohnen. Versprochen!"

Ich sage es ganz offen: Durch meine tatkräftige Mitarbeit am *Pokémon Go*-Sonderheft als Praktikant im letzten Jahr hatte ich das AR-Spiel nach der Heftabgabe wirklich mehr als satt, obwohl es mir zu Beginn sehr viel Spaß bereitete. Irgendwann ist aber halt einfach die Luft raus. Deswegen war ich mäßig begeistert, als mich Vik mit einem Nachtest des Smartphone-Spiels beauftragte. Im Nachhinein bin ich aber froh, dass ich mich überwunden habe und einen zweiten Blick riskierte. Denn dank der unzähligen Verbesserungen und Neuerungen macht *Pokémon Go* tatsächlich mehr Spaß als je zuvor. Und mit der zweiten Generation der Taschenmonster kann ich auch meiner Sammelleidenschaft wieder genüsslich nachgehen. Ich bin überrascht und zufrieden zugleich!

Pokémon Go

Stand: Version 0.67.1/1.37.1
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Niantic
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Betriebssystem: Android (Version 4.4 oder höher); iOS (ab Version 8.0)
Preis: kostenlos, In-App-Käufe möglich

GRAFIK 6
Zweckmäßig, manchmal etwas verpixelt, aber meistens schön animierte Pokémon.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Rufe der Pokémon verbaut, nette Dudel-Musik.

STEUERUNG 6
Besonderheiten: Augmented Reality
Manchmal hakelig; vor allem bei den Arenakämpfen im AR-Modus schwierig, den Überblick zu behalten.

EINZELSPIELER 8
Jede Menge Detailverbesserungen und neue Inhalte sowie mittlerweile stabile Server sorgen für deutlich mehr Spielspaß als noch vor einem Jahr.

MEHRSPIELER 7
PvP-Kämpfe und Tauschen fehlen zwar immer noch, dafür gibt es neben den Arenen nun auch Raid-Kämpfe, die voll auf kooperatives Gameplay setzen.

PREIS/LEISTUNG 7
Bezahlmodell: kostenlos, In-App-Käufe möglich
Die App ist grundsätzlich kostenlos, man kommt auch ohne Echtgeld ordentlich voran. Die Preise für Münzpakete sind happig, aber noch kein Wucher.

PRO / CONTRA
- ++ Lebendige Kindheitserinnerungen
- +- Grund, um rauszugehen und sich zu bewegen
- +- Viel Potenzial, das hoffentlich genutzt wird
- +- Nebenbei spaßig, besonders mit Freunden
- +- Kontinuierliche Neuerungen durch Updates
- -- Hakelige Steuerung und noch immer viele Bugs
- -- Auf dem Land kaum Pokémon
- -- Noch immer weder Tauschen noch PvP-Kämpfe

WERTUNG/FAZIT

75

„Entwickelt sich kontinuierlich weiter und wird dadurch tatsächlich immer besser"

Der Leune, der uns nur Minuten nach Spielstart auf dem großen Plateau über den Weg läuft, ist bezeichnend für den Master-Modus: Hier werden wir nicht mit Samthandschuhen angefasst!

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD ZUSATZPAKET 1: DIE LEGENDÄREN PRÜFUNGEN

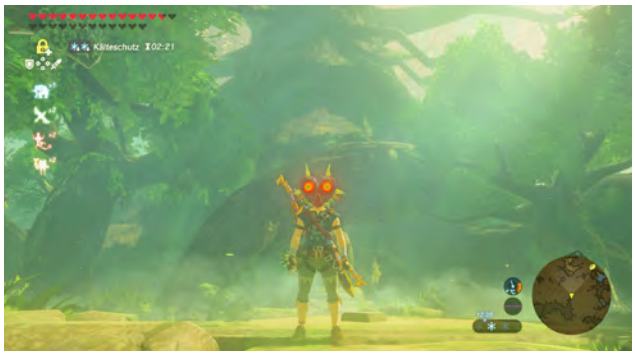
Action-Adventure Zurück nach Hyrule: Im ersten der beiden DLC-Packs des *Breath of the Wild*-Erweiterungspasses erwarten Kenner des Hauptspiels mächtige neue Herausforderungen!

Der Hauch der Wildnis meldet sich zurück: Von den beiden unter dem Namen Erweiterungspass zusammengefassten DLC-Packs zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (seperat kaufen lassen sich die beiden neuen Inhalte nicht) wartet der erste zwar nicht mit neuen Story-Inhalten, aber einer Handvoll anderer cooler Goodies auf. Der vielleicht prominenteste: der sogenannte Master-Modus. Hinter dem schicken Namen verbirgt sich ein zusätzlicher, härterer Schwierigkeitsgrad. So werden Gegner etwa anders platziert (schon im Startgebiet erwartet uns nun ein Leune!), die schwächste Feindesstufe fällt komplett weg und eine neue kommt hinzu. Außerdem bemerken uns die Widersacher leichter und können sich dank neuer, fliegender Plattformen an vielen Stellen einen strategischen Vorteil verschaffen. Eine coole Sache – zumindest in den ersten Spielstunden. Sobald man sich nämlich durch noch deutlich mehr Game-Over-Screens als bisher ohnehin schon gequält, entsprechend Lebensenergie und Ausdauer erweitert und gute Ausrüstung gesammelt hat, fallen die kniffligeren neuen Elemente nur noch bedingt ins Gewicht und man schnetzelt sich relativ mühelos durchs wunderschöne Hyrule. Trotzdem eine interessante und gelungene Ergänzung zu einem schon zuvor tollen Spiel!

Der Ruf der Klinge

Noch deutlich mehr Spaß allerdings macht die sogenannte Prüfung des Schwertes, unser Highlight des DLC-Pakets. Dieses ist in den Tiefen der Verlorenen Wälder beim Deku-Baum anwählbar, sobald man das Master-Schwert errungen hat. Hierin verschlägt es uns in drei verschiedenen Herausforderungen in insgesamt knapp 50 Herausforderungsräume. Wie bei der Mission auf der Jotwerde-Insel im

Zwischenbosse, Bootsfahrten, Windkanäle und noch viel mehr – was den Abwechslungsreichtum angeht, kann sich die Prüfung des Schwertes wirklich sehen lassen.



Die neuen Kostüme sehen cool aus, enttäuschen aber trotzdem. Erstens sind sie schwach und nicht erweiterbar, zweitens sind die Missionen zum Erhalt sehr langweilig.

Hauptspiel werden wir zu Beginn der Herausforderungen – die wir anschließend ohne zu sterben bestehen müssen – all unserer Klamotten, Waffen und anderer Gegenstände beraubt. Auch die nach Abschluss der Titanen erhaltenen Fähigkeiten wie Revalis Sturm oder Miphas Gebet, die einem das Helden-Leben unter Umständen deutlich einfacher machen, bleiben uns hier vorenthalten. Nur unsere Module wie Magnesis oder Stasis stehen uns weiterhin zur Verfügung. Nackt und besitzlos müssen wir uns nun auf jeder Ebene mit stetig stärker und zahlreicher werdenden Feinden auseinandersetzen. Stellen sich uns also zum Beispiel zu Beginn schwache Moblins in den Weg, so läuft uns in den höheren Stufen der dritten Herausfordung auch gerne mal ein Leune über den Weg. Verteidigen und heilen können wir uns nur mit auf unserem Weg von Raum zu Raum gesammelten Waffen, Nahrungsmitteln und seltenen Klamotten. Zum nächsten Gebiet gelangen wir erst, sobald alle Gegner in einem Areal erledigt sind. Allerdings bieten die Herausforderungsräume weit mehr als simple Kämpfe. Vielmehr entpuppt sich jeder als Mikrokosmos, in dem wir etwa mit einem Floß herumfahren, einen Windkanal „erfliegen“, ohne wärmende Klamotten in der Kälte überleben müssen und mehr. Das alles macht richtig viel Spaß! Wer halbwegs mit den Spielmechaniken von *Breath of the Wild* vertraut ist, genug Herzen und Ausdauer aus dem Hauptspiel mitbringt und seine Ressourcen sinnvoll verwendet, ist zwar nicht länger als drei, vier Stunden beschäftigt, dürfte in dieser Zeit aber viel Spaß haben. Nur die Belohnung für die Mühen – eine stufenweise Krafterweiterung des Master-Schwerts – ist nicht unbedingt der Rede wert.

Des Helden neue Kleider

Nicht allzu interessant sind die weiteren Inhalte des DLCs. Eine Funktion, die uns unsere in den letzten 200 Stunden gelaufene Route auf der Map anzeigt, ist für einen nostalgischen Blick nett, danach aber relativ sinnlos. Mehr Nutzen bringt ein portabler Warp-Point für Schnellreisen mit sich – weil man aber nur einen einzigen setzen kann, ändert sich das Spiel dadurch kaum. Richtig enttäuschend sind die neuen Kostüme, unter anderem Tingles Outfit und Majoras Maske. Diese sehen cool aus, sind aber extrem schwach und lassen sich nicht bei großen Feen verbessern. Gerade mal zu Beginn des Spiels haben die Gewänder noch einen geringen Nutzen. Da die meisten Spieler, welche sich den DLC holen, das Hauptspiel aber schon durch haben dürften, haben die Outfits fast nur optischen Wert. Die neuen Nebenmissionen, durch die wir die Goodies erhalten, entpuppen sich zudem als reichlich langweilige Sammelquests. Trotzdem eine gute Spiel-Erweiterung!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mehr als nur ein nettes Goodie, um die Wartezeit auf den Story-DLC zu überbrücken.“

Ich war und bin kein Fan der Tatsache, dass man – nach dem Motto „ganz oder gar nicht“ – beide *Zelda*-DLCs kaufen muss und sich nicht separat für oder gegen sie entscheiden kann. Allerdings sorgt diese Entscheidung wohl dafür, dass viele Spieler, die eigentlich nur interessiert auf den kommenden neuen Story-Content schielen, überhaupt erst mit *Die legendären Prüfungen* in Kontakt kommen. Und es wäre schade, das Inhalts-Paket zu verpassen, denn trotz der enttäuschenden neuen Kostüme und bedingt sinnvoller neuer Map-Erweiterungen können sich die Prüfung des Schwertes und der Master-Modus echt sehen lassen. Ich hatte auf jeden Fall jede Menge Spaß!

Der „Pfad des Helden“ lässt uns unsere Route der letzten 200 Stunden nachverfolgen – cool, aber auch nur eine Spielerei.

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Zusatzpaket 1: Die legendären Prüfungen

Termin: 30. Juni 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 20,- (Erweiterungspass)

PREIS/LEISTUNG 7

Coole neue Inhalte, allerdings nicht herausragend viele. Der zweite DLC wird zeigen, ob der 20-Euro-Preis angemessen oder doch etwas zu hoch angesetzt ist.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Brillante Herausforderungshöhle!
- ✚ Anspruchsvoller Master-Modus
- ✚ Coole neue Map-Features
- ✖ Lahme neue Nebenquests und Kostüme

WERTUNG/FAZIT

78

„Eine gute Ergänzung zum Hauptspiel mit interessanten neuen Spiel-Elementen“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

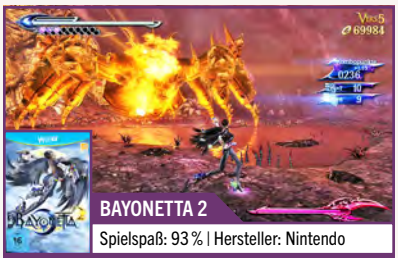
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



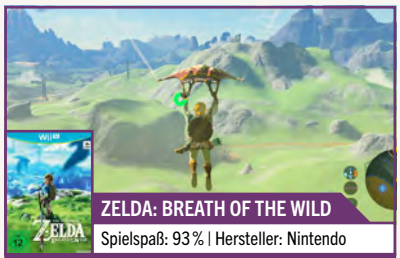
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

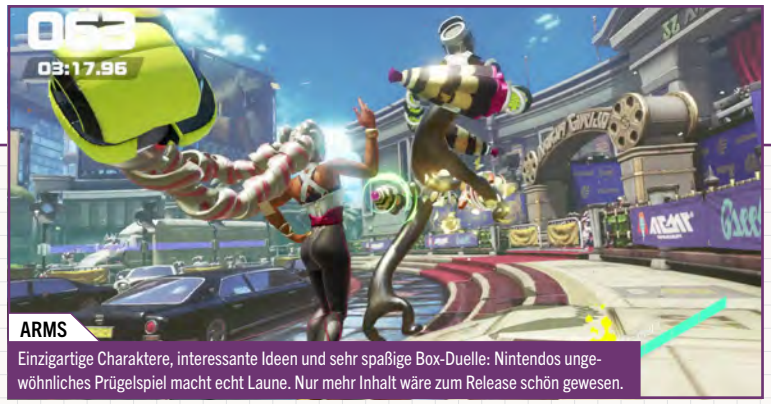
ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts



ARMS

Einzigartige Charaktere, interessante Ideen und sehr spaßige Box-Duelle: Nintendos ungewöhnliches Prügelspiel macht echt Laune. Nur mehr Inhalt wäre zum Release schön gewesen.

Stets aktuell: Die 40 besten Wii-U-Spiele

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 10 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU **ARMS**
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

NEU **Disgaea 5 Complete**
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie | Hersteller: NIS America

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bros.

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU **Minecraft: Nintendo Switch Edition**
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Mojang

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Offensichtlich knifflig, aber für euch nicht unmöglich: Drei smarte Retrorätsler unter unseren N-ZONE-Lesern kannten den NES-Exoten *Little Samson* aus der letzten Ausgabe.

Wisst ihr, was das Beste an dem letzten Retrorätsel-Kandidaten in unseren Topspielen war? *Little Samson* ist dermaßen unbekannt, dass wir es selbst blöderweise als „Little Simon" in unsere Merkliste eingetragen und uns deswegen beim Auflösen unseres eigenen Retrorätsels fast einen Wolf gesucht haben! Auch das konnte euch nicht aufhalten. Also bekommt ihr jetzt ein weiteres fieses Ding: Es stammt von einer Softwarefirma, die unter Videospielern primär nicht wegen ihrer Spiele berühmt ist, die aber bis heute noch existiert. Nicht schlecht für einen Titel mit fast 30 Jahren auf dem Buckel! Als PAL-Version erschien er nur in Australien – vielleicht auch deswegen, weil die Deutschen im Spiel die Feindrolle eingenommen haben.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Mit Strategiespielen auf Konsolen ist das so eine Sache: Wenn es einer der Taktik-Titel mal auf Switch, Playstation oder Xbox schafft, ist er in der Regel klasse. Leider gibt es aber so wenige davon, dass leidenschaftliche Strategen zum PC greifen (müssen).

Taktikspiele sind bereits ein Nischengenre, wer es noch etwas spezieller haben möchte, wird bei den Weltraum-Strategietiteln fündig. Einer der jüngeren Kandidaten stammt aus der Softwareschmiede Paradox und hört auf den Namen *Stellaris*. Dabei handelt es sich um ein Grand-Strategy-4X-Spiel, was bedeutet: Ihr kreiert eure eigene Alienrasse vom Aussehen über die Staatsform bis hin zu den genetischen Eigenschaften und erforscht dann die vor euch liegende, vom Computer erstellte Galaxie. Vielleicht entdeckt ihr ja ein paar neue, außerirdische Freunde? Oder ein paar neue, außerirdische Feinde? Ganz bestimmt warten jede Menge Weltraum-Artefakte auf euch, über die sich eure Forscher freuen – und deren Geheimnisse auch eure aufgebauten Planeten und Kriegsschiffe nutzen können.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

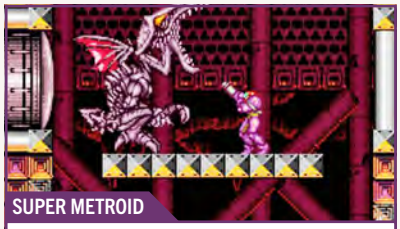
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

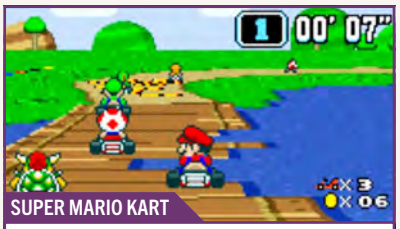
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

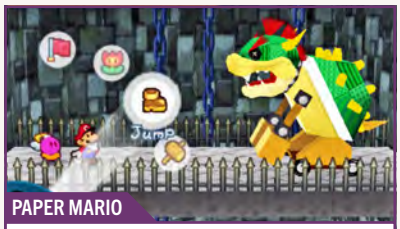
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



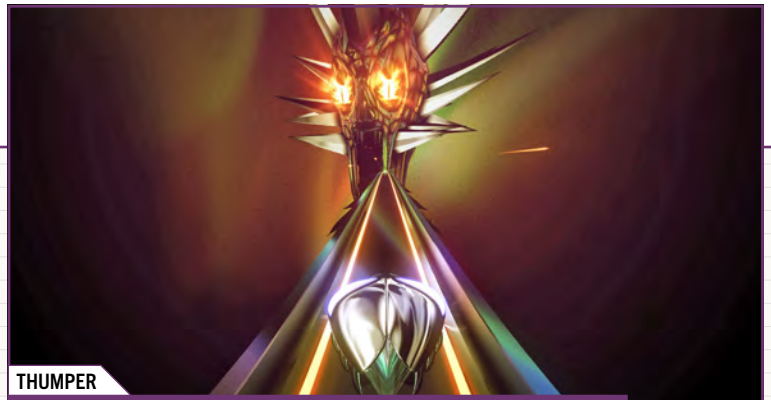
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



THUMPER

Rhythmusspiele sind ohnehin schon abseits des Massenmarktes. *Thumper* ist selbst in diesem Genre ungewöhnlich, aber auch richtig, richtig gut. Unbedingt ausprobieren!

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Switch

ACA Neogeo Alpha Mission II
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

ACA Neogeo Schock Troopers
Test (05/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Human Resource Machine
Test (05/17): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Tomorrow Corporation

Kamiko
Test (06/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Flyhigh Works

Mr. Shifty
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: tinyBuildGames

NEU Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snake Pass
Test (05/17): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sumo Digital

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

VOEZ
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Wonder Boy: The Dragon's Trap
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: DotEmu

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

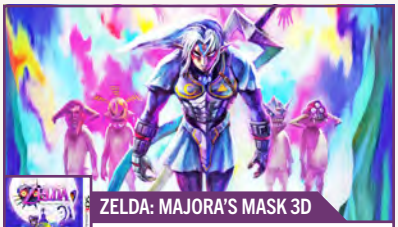
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT

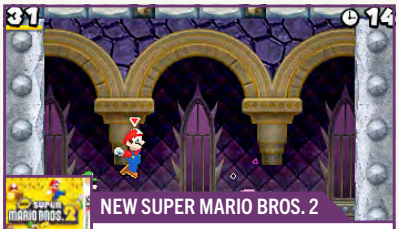
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

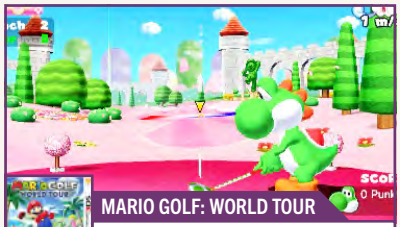
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

HARVEST MOON: DAS DORF DES HIMMELSBAUMES

An die einstige Brillanz der ersten *Harvest Moon*-Spiele kommt der neuste Teil zwar nicht ran, Liebhaber der Reihe oder des Genres können den Kauf aber trotzdem in Erwägung ziehen.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Was haben ein Karton, Klebeband und *Perfect Dark* miteinander zu tun? Wenn ihr die Antwort kennt, seid ihr wohl irgendwann in den 80er-Jahren geboren und später dann (hoffentlich) mit ein paar guten Freunden und dem N64 aufgewachsen – und mit einigen ganz besonderen Multiplayer-Duellen.

Egal ob man es lokalen Mehrspieler-Modus oder mittlerweile eher Couch-Versus nennt, gemeint ist die meiner Meinung nach immer noch schönste Form der kompetitiven Multiplayer-Unterhaltung: Man lädt ein paar Freunde zu sich nach Hause ein und spielt auf demselben Bildschirm mit- oder eben gegeneinander. Klar, im Internet geht das alles schneller und praktischer, niemand muss das Haus verlassen und vor allen Dingen jeder hat seine eigene Konsole und damit auch seinen eigenen Bildschirm. Bei kooperativen Games ist das nicht so sehr ein Faktor, aber wer früher drei Kumpels organisiert hat, um sich ein paar zünftige Deathmatch-Runden in *Perfect Dark*, *G*****E*** oder dem damals übrigens wirklich großartigen Multiplayer-Modus in *D*** N****** auf dem altehrwürdigen N64 zu gönnen, musste sich regelmäßig einen Satz anhören: „Hey, schau nicht auf meinen Bildschirm!"

„Bildschirmglotzer" war in den 90ern eine erhebliche Beleidigung für die Gamer-Ehre! Immerhin kann man sich einen ziemlich großen Vorteil verschaffen, wenn man im Splitscreen-Multiplayer mal kurz vom eigenen TV-Ausschnitt rüber zu dem des Gegners guckt, um nachzusehen, was der so treibt und wo er gerade durch die Gegend läuft. Vor allem fiese Hinterhalte oder Gewohnheits-Sniper lassen sich auf diese Weise regelrecht neutralisieren, entsprechend verpönt ist der kurze Blick rüber auf das Feind-Display dann auch. Allerdings ist es fast unmöglich, den gegnerischen Screen ganz zu ignorieren! Es muss nur einmal kurz der Blick wandern, schon weiß man Bescheid. Bei einem kleineren Fernseher hat man eh keine Chance, hier sieht man vor allem im 4-Mann-Splitscreen sämtliche Mini-Screens bereits aus dem Augenwinkel.

Natürlich war dieser Zustand damals in unserer Gamer-Gruppe nicht akzeptabel, also musste eine Lösung her! Am besten habe ich noch einen 6-Stunden-*Perfect Dark*-Marathon im Gedächtnis, an dem wir an einem N64 dank Scart-Verteiler einfach mal vier Bildschirme angeschlossen haben – für jeden Spieler einen. Auf jedem der Fernseher haben wir dann 3/4 der Displayfläche abgeklebt, eben mit Karton und Klebeband. So blieb immer nur der jeweilige Ausschnitt des eigenen Multiplayer-Charakters übrig und man konnte nicht länger unfair seinen Gegner ausspionieren. Klar, das war immer ein tierischer Aufwand – allein schon die vier Fernseher zu organisieren und durch die Gegend zu wuchten. Aber wenn es um Trophäen in *Perfect Dark* ging, war jede Mühe wert!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

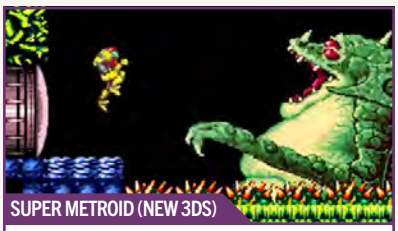
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

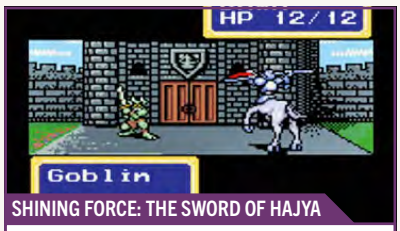
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

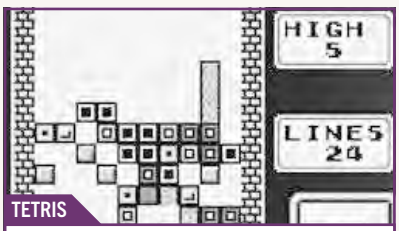
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RUNE FACTORY 4

Ihr habt Lust auf eine gute Farm-Simulation, das neue *Harvest Moon* taugt euch aber nicht? Dann solltet ihr zu *Rune Factory 4* greifen, das gekonnt Farmleben mit Rollenspiel kombiniert.

CAVE STORY

Schon bald soll *Cave Story+* für die Switch erscheinen. Wer nicht solange warten möchte, kann das sehr gute Jump & Run schon jetzt auf dem 3DS für kleines Geld erstehen.

ELLIOT QUEST

Mit seinem Pixel-Look und dem Oldschool-Gameplay bietet *Elliot Quest* eine dicke Portion Retro-Feeling.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

So sieht er aus, der New Nintendo 2DS XL. Hübsch, oder? Das Design ist so minimalistisch wie bei keinem vorherigen 3DS-Handheld, vergessen der Spielzeug-Charme.

NEW NINTENDO 2DS XL IM TEST

Die 3DS-Familie wird um ein sehr schickes Modell reicher. Liefert Nintendo mit dem New 2DS XL das Handheld-Rundum-Sorglos-Paket?

Der 3DS ist nicht tot, trotz der Switch. Diese Aussage bekamen wir in den letzten Monaten von verschiedenen Nintendo-Verantwortlichen immer wieder zu hören. Wie könnte man so ein Statement besser bekräftigen als mit der Veröffentlichung einer weiteren Hardware-Iteration der beliebten Mobilkonsole? Das dachte sich wohl auch Big N und zauberte vor einiger Zeit eine Ankündigung aus dem Ärmel: Der New Nintendo 2DS XL erscheint am 28. Juli! Wir haben uns die neue Konsole ganz genau angeschaut und verraten euch all unsere Eindrücke.

Technische Eckdaten

Doch zuerst zu den eher nüchternen, aber dennoch wichtigen Eckdaten des New 2DS XL. Euch erwartet der bekannte Lieferumfang, bestehend aus: Konsole, Touchpen, Micro SDHC-Karte (4 GB), 6 AR-Karten, Bedienungsanleitung und erstmals seit dem 2DS einem Netzteil. Zum Release bekommt ihr den Handheld auf allen gängigen Wegen für rund 160 Euro, Abweichungen nach oben und unten sind natürlich je nach Händler mehr oder minder möglich. Zwei Farbvarianten stehen zur Auswahl: Schwarz/Türkis und Weiß/Orange. Sämtliche technische Daten findet ihr in unserem großen 3DS-Systemvergleich direkt im Anschluss – inklusive Vergleich zu allen anderen Geräten der 3DS-Familie. Die Wichtigsten: Die Bildschirme entsprechen exakt denen des New 3DS XL, verzichten aber auf den 3D-Effekt, was sich positiv auf die Laufzeit des mit 1750 mAh Kapazität durchschnittlich dimensionierten Akkus auswirkt. Damit hat der New 2DS XL eine Batterie der gleichen Größe wie der New 3DS XL. Genau wie bei den anderen „New"-Modellen verbaut Nintendo unter dem unteren Screen NFC für die Nutzung der Amiibo-Figuren, eine erweiterte Anzahl

Wie auch bei New 3DS und New 3DS XL verbaut Nintendo unter dem Touchscreen einen NFC-Chip, dank dem ihr Amiibo-Figuren direkt einscannen könnt. Weiteres Zubehör wie das 3DS-NFC-Lesegerät ist dadurch praktischerweise nicht notwendig.

Buttons (inklusive C-Stick, ZL und ZR) sowie die verbesserte Hardware (Prozessor, Grafikeinheit, Arbeitsspeicher, WLAN-Modul und so weiter) für schnellere Ladezeiten und ein flüssigeres Betriebssystem. Trotz der potenten Hardware wiegt der New 2DS XL mit 260 Gramm genauso viel wie der deutlich kleinere 2DS und nur minimal mehr als der ebenfalls viel kleinere 3DS beziehungsweise New 3DS.

Das rundum neue Design

Ebenfalls wichtige Neuerungen betreffen das Design. Im Gegensatz zum 2DS ist der New 2DS XL wie alle anderen Geräte der Familie zusammenklappbar. Dafür verwendet Nintendo nun aber ein großes Scharnier, was weniger schick anmutet als der Rest der Konsole. Immerhin ist die obere Hälfte des Handhelds nun bis auf den Bildschirm komplett frei von sämtlichen Elementen und sieht dadurch auf den ersten Blick fast aus wie ein iPhone ohne Homebutton. Zudem schließt die Konsole dank des neuen Designs nun staubdicht ab. Gleiches gilt für den Modulkartenschacht, der zusammen mit dem Schacht für Micro-SD-Karten hinter eine kleine Gummiklappe gewandert ist. Auch hier habt ihr deswegen weniger Staubablagerungen. Der Touchpen, der in die Unterseite des New 2DS XL geschoben wird, ist für die Hände von Erwachsenen etwas zu kurz geraten. Selbige erreichen die zweite Reihe der Schulter-Buttons (ZL und ZR) nun deutlich besser als bei den New-3DS-Geräten, aber immer noch nicht perfekt.

Lohnt der Umstieg?

Kleiner Tipp für alle potenziellen Umsteiger eines anderen 3DS-Geräts: Mittels System-Transfer übertragt ihr sämtliche Daten simpel und problemlos auf die neue Konsole. Doch ergibt ein Umstieg überhaupt Sinn? Sofern ihr einen 3DS, 3DS XL oder 2DS besitzt, lautet die Antwort: ja. Der New 2DS XL ist groß, leicht, schick und bietet den vollen Funktionsumfang. Das System läuft also schneller, Amiibo könnt ihr ohne Zusatzgerät einscannen. Seid ihr hingegen im Besitz eines New 3DS oder New 3DS XL könnt ihr euch die Neuanschaffung getrost sparen. Außer ihr seid scharf auf das neue Design oder als New-3DS-Besitzer: auf den größeren Bildschirm. Wer noch gar kein Gerät der 3DS-Familie besitzt ist mit dem New 2DS XL in jedem Fall gut beraten. Weiterführende Kaufempfehlungen findet ihr im großen Systemvergleich ab der nächsten Seite. Übrigens erscheinen auch immer noch neue Top-Titel für den in seiner Urfassung mittlerweile über sechs Jahre alten Handheld. Aktuell beispielsweise *Miitopia* (Test ab Seite 32), *Hey! Pikmin* (Test ab Seite 34) und *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging* (Test ab Seite 36). Der 3DS ist also noch lange nicht tot! **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Der New 2DS XL ist ab sofort meine Handheld-Kaufempfehlung für Freunde."

Ich bin ganz ehrlich: Hätte ich mit dem New Nintendo 3DS XL nicht schon das absolute Top-Modell der 3DS-Familie seit Release in meinem Besitz, ich würde beim New 2DS XL wohl zuschlagen. Das Design spricht mich mehr an als bei allen anderen Handhelds der Geräte-Familie. Zudem nutze ich den 3D-Effekt mittlerweile kaum noch. Das „cleane" Design der Oberseite gefällt mir zudem sehr gut, das vergleichsweise geringe Gewicht bei längeren Sessions ist eine echte Wohltat. Sollte mich in Zukunft jemand nach einer persönlichen Kaufempfehlung beim Thema 3DS fragen, ich werde zweifelsfrei den New 2DS XL nennen. Schön, dass die Handheld-Serie trotz der Switch weiterlebt. Und das wenig verwunderlich, immerhin ist die 3DS-Familie ist nach wie vor sehr beliebt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die scheinbare Gnadenfrist der 3DS-Familie wird immer mehr zur Mobile-Sause!"

Hätte man mich vor einem Jahr gefragt, ich hätte geschworen, dass wenige Monate nach dem Launch der Switch kein Hahn mehr nach dem 3DS kräht. Doch er ist am Leben und es geht ihm gut – und nicht nur wird er nach wie vor mit Hochkarätern versorgt, die neueste, vermutlich finale Hardware-Iteration ist auch noch mit die beste, die es auf dem Markt gibt! Der New 2DS XL ist kleiner, leichter und liegt besser in der Hand als alle anderen Modelle zuvor. Vor allem die überarbeiteten Schultertasten haben es mir angetan! Lediglich die nicht ideale Versenkung für den Stylus und der unschöne Balken am Scharnier, der die Innenkamera beherbergt, stören an einem ansonsten rundum toll designten Gerät. Pfeif' auf 3D! Lediglich der moderate Anschaffungspreis ist ein echter Makel.

DER GROSSE 3DS-SYSTEMVERGLEICH

Mit der Veröffentlichung des New Nintendo 2DS XL wächst die 3DS-Familie um ein weiteres Modell. Insgesamt sechs verschiedene Handheld-Varianten stehen damit nun zur Auswahl. Unser praktischer Systemvergleich gibt euch einen Überblick über sämtliche erhältliche Konsolen und hilft bei der Auswahl des passenden 3DS beziehungsweise 2DS für jedermann!

Der DS hat 2004 nicht nur das Konzept des doppelten Bildschirms bei einem Handheld eingeführt und der breiten Masse Touchscreens näher gebracht, sondern ist auch bis heute die erfolgreichste Konsole aus dem Hause Nintendo. 2011 erschien mit dem 3DS ein deutlich potenterer Nachfolger, der erstmals Spielen in 3D ohne Brille ermöglichte. Zwar ist der 3D-Hype im Kino und bei Fernsehern in der Zwischenzeit wieder abgeflacht, dennoch ist der 3D-Effekt auch heute noch beeindruckend. Kein Wunder also, dass mittlerweile fünf weitere Modelle des ursprünglichen 3DS erschienen sind und die gesamte Geräte-Familie bald 70 Millionen Mal verkauft wurde. Dabei sprechen alle insgesamt sechs verschiedenen Modelle unterschiedliche Zielgruppen an und besitzen deshalb verschiedene Eigenschaften.

Der große Systemvergleich

Um in diesem Dickicht aus Handhelds nicht den Überblick zu verlieren, präsentieren wir euch den großen 3DS-Systemvergleich. Welcher 3DS besitzt welche Hardware? Wie groß sind die Bildschirme? Unterstützt das Gerät überhaupt den namensgebenden 3D-Effekt? Wie sieht es mit NFC-Kompatibilität, der Akkulaufzeit, SD-Karten, Lautsprechern und den Kameras aus? Und nicht zuletzt: Wie viel kostet das Modell und wem ist es zu empfehlen? Alle relevanten Daten zu jedem Modell findet ihr auf den folgenden drei Seiten. Außerdem verraten wir euch, welchen Geräten ein Ladekabel beiliegt und wo ihr nochmal extra zur Kasse gebeten werdet. Und natürlich geben wir euch Tipps, welches Modell für euch am besten geeignet ist, je nach euren Ansprüchen. **Johannes Gehrling**

NINTENDO 3DS: DAS URGESTEIN

Daten:

- **Veröffentlichung:** 25. März 2011
- **Preis:** ab etwa 100 Euro (gebraucht)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 3,53 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 3,02 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Ja, ohne Eye-Tracking
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, A, B, X, Y, L, R, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Nein, nur mit Zubehör
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Stereo
- **Leistung:** Standard
- **Akku-Kapazität:** 1300 mAh
- **Laufzeit:** 3-5 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Standard SD
- **Maße:** 13,5 cm (Länge) x 7,4 cm (Breite) x 2,0 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 227 Gramm
- **Design:** Zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Im Lieferumfang enthalten
- **Extras:** Keine

Für wen ist der 3DS am besten geeignet?

Der allererste 3DS ist heutzutage kaum noch zu empfehlen, außer ihr wollt unbedingt das Gerät euer Eigen nennen, das den Grundstein der 3DS-Familie legte. Der ursprüngliche 3D-Handheld ist mittlerweile neu nur noch für sehr viel Geld zu erstehen, zudem hat er weniger Leistung als New 3DS, New 3DS XL und New 2DS XL. Gebraucht sind die Preise okay, für etwa das gleiche Geld bekommt ihr aber schon einen neuen 2DS inklusive eines Topspiels wie *Mario Kart 7*. Ergo: Vor allem für 3DS-Sammler durchaus eine sinnvolle Investition, für alle anderen hingegen nicht.

NINTENDO 3DS XL: GROSS UND GÜNSTIG

Daten:

- **Veröffentlichung:** 28. Juli 2012
- **Preis:** ab etwa 120 Euro (gebraucht)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 4,88 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 4,18 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Ja, ohne Eye-Tracking
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, A, B, X, Y, L, R, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Nein, nur mit Zubehör
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Stereo
- **Leistung:** Standard
- **Akku-Kapazität:** 1750 mAh
- **Laufzeit:** 3,5-6,5 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Standard SD
- **Maße:** 15,6 cm (Länge) x 9,3 cm (Breite) x 2,2 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 336 Gramm
- **Design:** Zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Im Lieferumfang nicht enthalten
- **Extras:** Keine

Für wen ist der 3DS XL am besten geeignet?

Auch der 3DS XL ist mittlerweile kaum noch jemandem zu empfehlen. Genau wie sein kleiner Bruder 3DS ist der XL technisch den „New"-Varianten unterlegen, außerdem kostet er in neuwertigem Zustand einiges, während er gebraucht zu einem ganz vernünftigen Preis über die Ladentheke geht. Vom 3DS XL sind aber einige limitierte Varianten mit besonderen Designs erschienen, beispielsweise eine Pikachu-Version. Diese speziellen Varianten sind vor allem für Sammler interessant und steigen bereits seit geraumer Zeit stetig im Wert.

NEW NINTENDO 3DS: DER ALLROUNDER

Daten:

- **Veröffentlichung:** 13. Februar 2015
- **Preis:** ab etwa 200 Euro (neu)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 3,88 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 3,33 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Ja, mit Eye-Tracking
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, C-Stick, A, B, X, Y, L, ZL, R, ZR, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Ja, im unteren Bildschirm
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Stereo
- **Leistung:** Verbesserte Leistung durch stärkere Hardware
- **Akku-Kapazität:** 1400 mAh
- **Laufzeit:** 3,5-6,5 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Micro SD
- **Maße:** 14,2 cm (Länge) x 8,1 cm (Breite) x 2,2 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 253 Gramm
- **Design:** Zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Nicht im Lieferumfang enthalten
- **Extras:** Wechselbare Zierblenden, automatische Helligkeitsanpassung

Für wen ist der New 3DS am besten geeignet?

Der New 3DS ist technisch stärker als die alten Modelle und der 2DS. Er besitzt größere Bildschirme als der ursprüngliche 3DS, aber nicht ganz so große wie die XL-Varianten. Damit ist er jedem zu empfehlen, der die beste Technik in einem 3DS möchte, aber trotzdem ein kompaktes Gerät sucht. Das besondere dabei sind die austauschbaren Zierblenden, die es in vielen verschiedenen Designs zu kaufen gibt. Er liegt preislich etwas höher als der New 3DS XL, deswegen sollte man sich gut überlegen, ob die Kompaktheit den Aufpreis Wert ist oder ob man doch zum Großen greift.

NEW NINTENDO 3DS XL: DIE VOLLE PACKUNG

Daten:

- **Veröffentlichung:** 13. Februar 2015
- **Preis:** ab etwa 190 Euro (neu)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 4,88 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 4,18 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Ja, mit Eye-Tracking
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, C-Stick, A, B, X, Y, L, ZL, R, ZR, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Ja, im unteren Bildschirm
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Stereo
- **Leistung:** Verbesserte Leistung durch stärkere Hardware
- **Akku-Kapazität:** 1750 mAh
- **Laufzeit:** 4-7 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Micro SD
- **Maße:** 16,0 cm (Länge) x 9,4 cm (Breite) x 2,2 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 329 Gramm
- **Design:** Zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Nicht im Lieferumfang enthalten
- **Extras:** Automatische Helligkeitsanpassung

Für wen ist der New 3DS XL am besten geeignet?

Der New 3DS XL kann getrost als die „ultimative" 3DS-Variante bezeichnet werden. Er besitzt die stärkere Hardware, die großen Bildschirme, im Gegensatz zu den 2DS-Geräten den 3D-Bildschirm und ist mit rund 190 Euro auch preislich in Ordnung. Er ist deswegen jedem zu empfehlen, der auf den 3D-Effekt nicht verzichten möchte und die potenteste Hardware sucht sowie auf richtig großen Bildschirmen spielen möchte. Aber Achtung: Genau wie beim 3DS XL und dem New 3DS liegt dem New 3DS XL kein Ladegerät bei! Dieses müsst ihr extra erwerben.

NINTENDO 2DS: DER GÜNSTIGE EINSTEIGER

Daten:

- **Veröffentlichung:** 12. Oktober 2013
- **Preis:** ab etwa 100 Euro inklusive Spiel (neu)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 3,53 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 3,02 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Nein
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, A, B, X, Y, L, R, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Nein, nur mit Zubehör
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Mono
- **Leistung:** Standard
- **Akku-Kapazität:** 1300 mAh
- **Laufzeit:** 3,5-5,5 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Standard SD
- **Maße:** 12,7 cm (Länge) x 14,4 cm (Breite) x 2,0 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 260 Gramm
- **Design:** Nicht zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Im Lieferumfang enthalten
- **Extras:** Automatische Helligkeitsanpassung

Für wen ist der 2DS am besten geeignet?

Der 2DS ist die günstigste Möglichkeit, um die vielen tollen Titel aus der gigantischen Auswahl an 3DS-Games zu spielen. Gerade einmal rund 100 Euro werden für den nicht zusammenklappbaren 2DS fällig. Dabei gibt's für diesen Preis gleich noch ein Topspiel wie *Mario Kart 7* oder *Pokémon Sonne & Mond* dazu. Außerdem sind 2DS-Varianten mit durchsichtigem Gehäuse erhältlich. Wer einfach nur 3DS-Titel spielen möchte und auf den 3D-Effekt, die schnellere Hardware und das zusammenklappbare Design verzichten kann, ist mit dem 2DS gut beraten.

NEW NINTENDO 2DS XL: DER STILSICHERE

Daten:

- **Veröffentlichung:** 28. Juli 2017
- **Preis:** ab etwa 160 Euro (neu)
- **Bildschirm (oben):** Größe: 4,88 Zoll / Auflösung: 400 x 240 Pixel
- **Bildschirm (unten):** Größe: 4,18 Zoll / Auflösung: 320 x 240 Pixel
- **Bildschirm (oben) mit 3D-Effekt:** Nein
- **Buttons:** Digi-Kreuz, Schiebepad, C-Stick, A, B, X, Y, L, ZL, R, ZR, Start, Select, Home, Power
- **NFC-Unterstützung:** Ja, im unteren Bildschirm
- **Kameras:** 2 (Außenseite), 1 (Innenseite)
- **Lautsprecher:** Stereo
- **Leistung:** Verbesserte Leistung durch stärkere Hardware
- **Akku-Kapazität:** 1750 mAh
- **Laufzeit:** 5-8 Stunden
- **SD-Kartenslot:** Micro SD
- **Maße:** 16,0 cm (Länge) x 9,4 cm (Breite) x 2,2 cm (Höhe)
- **Gewicht:** 260 Gramm
- **Design:** Zusammenklappbar
- **Ladekabel:** Im Lieferumfang enthalten
- **Extras:** Automatische Helligkeitsanpassung

Für wen ist der New 2DS XL am besten geeignet?

Ihr wollt einen richtig flotten 3DS dank der verbesserten Hardware, habt kein Interesse am 3D-Effekt oder an austauschbaren Zierblenden, dafür aber an einem großen Bildschirm und schickem Design? Dann ist der New 2DS XL die beste Wahl! Die neueste Handheld-Variante der 3DS-Familie ist trotz ihrer Größe vergleichsweise leicht. Zudem ist der New 2DS XL bis auf den fehlenden 3D-Effekt technisch auf Augenhöhe und identisch mit dem Topmodell New 3DS XL. Gleichzeitig werden für ein neues Gerät aber rund 30 Euro weniger fällig.

DIE N-ZONE JUBILÄUMS-ZEITREISE TEIL 3 DIE JAHRE 2007-2012

20 Jahre und kein bisschen leise: Seit über 7.300 Tagen versorgt die N-ZONE ihre Leser Monat für Monat mit Vorschauen, News, Tests und anderen Artikeln rund um die wunderbare Welt von Nintendo. Anlässlich dieses Jubiläums lest ihr heute den dritten Teil unserer vierteiligen Reportagereihe, in der wir den Werdegang unseres Magazins chronologisch nachzeichnen.

***Super Smash Bros. Brawl* war 2007 und 2008 ein riesiges Thema unter Nintendo-Fans. Deswegen berichtete die N-ZONE in dieser Zeit ausführlich über das Prügelspiel.**

Auch für den dritten Teil unseres großen Rückblicks auf die bewegte Geschichte der N-ZONE haben wir erneut weder Mühen noch Arbeit gescheut und ganze 65 Ausgaben für euch durchgeblättert, gelesen, analysiert und auf sechs Seiten Jubiläums-Zeitreise gebannt. In dieser dritten Phase der N-ZONE-Historie ging es nicht minder interessant zu als in den beiden Abschnitten zuvor. Der Nintendo DS befand sich in der Blüte seines Lebens und avancierte zur erfolgreichsten Nintendo-Konsole aller Zeiten, zeitgleich nahm die Wii an Fahrt auf und wurde zur zweiterfolgreichsten Konsole des japanischen Unternehmens. Goldene Zeiten also für die Japaner. Zum Ende der dritten N-ZONE-Phase stand mit 3DS und Wii U dann ein Paradigmenwechsel an, der nicht nur Core-Gamer zurückgewinnen sollte, sondern auch von vielen Problemen geprägt war. Durch all diese Höhen und Tiefen wurden Nintendo und vor allem ihr, die Fans, immer von unserer Redaktion begleitet. Doch zunächst einmal zurück zum Anfang: der Sommer 2007.

Die Wii startet durch

In der Ausgabe 07/2007 jagte das N-ZONE-Team den ersten von zwei *Mario Party*-Ablegern für die Wii durch das Testlabor, nämlich *Mario Party 8*. Die neuartige Wii-Fernbedienung implementierte erstmals Bewegungssteuerung in einem *Mario Party*-Titel, Christoph Kraus vergab dafür eine gute 80er-Wertung für den Mehrspieler. Doch der Sommer vor zehn Jahren war nicht nur von witzigen Partyspielchen geprägt: Diverse Kräfte in Politik und Wissenschaft versuchten damals, restriktive Regeln für die Veröffentlichung von Videospielen zu schaffen. Unter dem Motto „Gaming is not a crime“ rief die N-ZONE

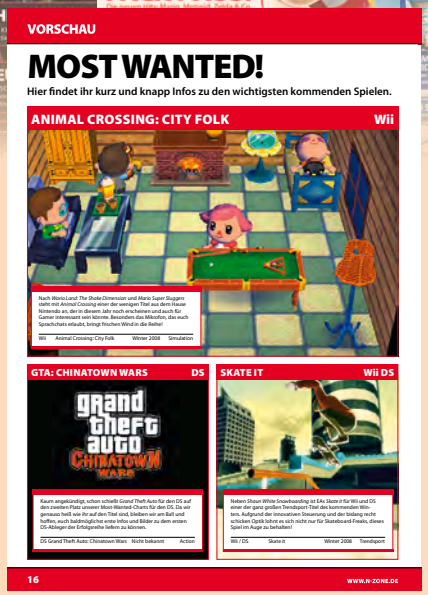
Aufgrund ihres riesigen Erfolges wurden Wii und DS geradezu mit mittelmäßigen Casual Games überschwemmt. Das merkte man auch im Test-Bereich der N-ZONE.

beziehungsweise der dahinter stehende Verlag Computec Media zusammen mit zahlreichen Partnern deswegen dazu auf, sich dieser Entwicklung entgegenzustellen.

Bereits zwei Ausgaben später berichtete die Redaktion wie jedes Jahr von der E3 aus Los Angeles. Passend zur seinerzeit noch sehr jungen Wii schöpfte Nintendo damals aus dem Vollen und zeigte mit *Mario Kart Wii*, *Metroid Prime 3 Corruption*, *Super Mario Galaxy* und *Super Smash Bros. Brawl* gleich vier regelrechte Hit-Garanten. Nur eine weitere Ausgabe später begrüßte im Editorial ein noch heute aktives Redaktionsmitglied erstmals die Leser: Katharina Reuß. Damals noch als Praktikantin, blickt sie heuer somit ihrem zehnjährigen Dienstjubiläum entgegen – nicht schlecht, Katha!

Von Casual Gamern und Online-Modi

2008 und 2009 wurde mehr und mehr Realität, was sich bis zum Release des 3DS 2011 beziehungsweise der Wii U 2012 noch weiter verfestigen sollte: Nintendo sprach mit Wii und DS vor allem Gelegenheitsspieler und erstmalige Spieler an. Das ist an sich nicht verwerflich und verhalf den Japanern überhaupt erst zu ihrem riesigen Erfolg mit beiden



Das Redesign von 2008 brachte wieder ordentlich Farbe zurück ins Heft. So viel rot in den Charts!

Der Test-Kasten wurde beim Redesign enorm verschlankt, dabei wurden viele Informationen gestrichen.

Anlässlich der Veröffentlichung von *Pokémon Platin Edition* konnten sich N-ZONE-Leser über ein Sonderheft zum Taschenmonster-RPG freuen.

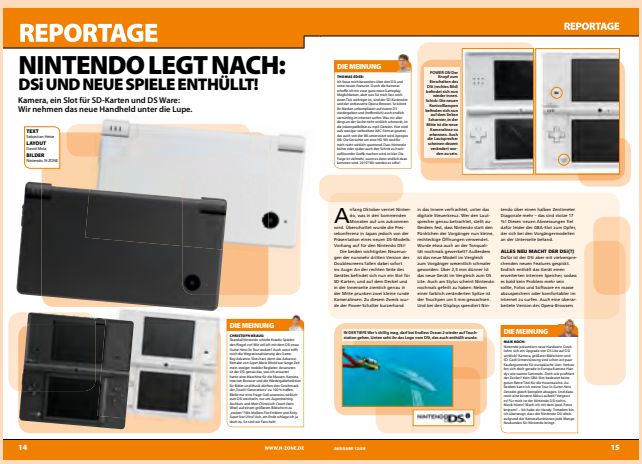
Konsolen. Allerdings mussten darunter viele Core-Gamer leiden, die sich mit unzähligen mittelmäßigen Casual Games überflutet sahen. Das schlug sich auch in der N-ZONE nieder, die zu dieser Zeit oftmals aberwitzig viele Test-Artikel ins Heft packte. Ein Beispiel? Die Ausgabe 01/2009 kam mit 26 Wii-, 22 DS- und 3 Virtual-Console-Tests daher. Das macht nach Adam Riese insgesamt unglaubliche 51 Spieletests in nur einem Heft! Besonders angesichts der gerade erst hinter uns liegenden Spieleflaute während der Wii-U-Ära heutzutage kaum noch vorstellbar, oder?

Nichtsdestotrotz glänzte vor allem Nintendo selbst natürlich auch mit „richtigen" Spielen für alteingesessene Fans. In Ausgabe 04/2008 berichtete die Redaktion zum Beispiel auf gigantischen zehn Seiten über *Super Smash Bros. Brawl*, Redakteur Christoph Kraus vergab eine Wertung von 94 für den Mehrspieler-Modus. Nur ein Heft später freuten sich die Leser über abermals zehn Seiten Test, diesmal zu *Mario Kart Wii*. Erneut spielte Christoph Kraus Probe, erneut gab's 94 Punkte für den Mehrspieler. Erstaunlich viele Gemeinsamkeiten, oder? In Ausgabe 06/2008 beleuchtete das Team dann die Online-Modi beider Spiele noch mal extra. Damals steckte das Online-Spielen bei Nintendo-Konsolen noch in den Kinderschuhen und war nicht annähernd so ausgereift wie heutzutage. Ausdruck dessen waren die speziellen Online-Modi-Tests in späteren Ausgaben. Mittlerweile gehört so etwas selbstverständlich zum normalen Test dazu, insofern wir den Modus bis Redaktionsschluss ausprobieren können. Zeiten ändern sich!

Das nächste große Redesign

Mit dem Oktober-Heft 2008 stand dann nach einigen Jahren wieder ein Redesign an. Die N-ZONE wurde damals erneut farbiger, das Design im Allgemeinen übersichtlicher, die Wer-

Seit dem (erneuten) Redesign von 2009 gehört die Retro-Rubrik auf mehreren Seiten zur N-ZONE wie Peach, Mario und Bowser ins Pilz-Königreich.



Der Nintendo DSi erweiterte den beliebten Handheld um nützliche Features wie eine Kamera und den eShop. Das war der Redaktion natürlich eine Reportage wert.

Kästen, im Fachjargon auch Module genannt, beherrschten die N-ZONE nach dem Redesign von 2009 für einige Jahre. Egal ob wie hier in der Vorschau oder …

… in der Test-Rubrik. Nicht immer, aber sehr oft setzte die Redaktion auf wiederkehrende Themen-Kästen, um über Nintendo und neue Spiele zu berichten.

tungskästen wurden um einige Informationen gekürzt (beispielsweise die Angabe der Spiele-Website oder der Alternativen). Zudem wurde eine große Retro-Rubrik mit mehreren Seiten zum Heftstandard erhoben. Die Import-News wurden gestrichen, da sie in Zeiten des Internets und zunehmend zeitgleicher Spiele- und Konsolen-Veröffentlichung endgültig ihre Daseinsberechtigung verloren hatten.

Eine kleine (aus heutiger Sicht) Kuriosität findet ihr übrigens in der Ausgabe 12/2008. Software-Updates für Konsolen waren damals noch etwas so Außergewöhnliches, dass die Redaktion tatsächlich speziell über das Update berichtete. In der gleichen Ausgabe fanden die Leser zudem alles Wissenswerte zum frisch angekündigten Nintendo DSi, der eine Kamera, den SD-Karten-Slot und Download-Titel erstmals bei Nintendo-Handhelds einführte.

Und schon wieder Redesign

Nachdem Ausgabe 09/2009 nach langer Zeit mal wieder mit einem *Pokémon*-Cover glänzte und zur Veröffentlichung von *Pokémon Platin Edition* ein Sonderheft erschien, erlebte die N-ZONE bereits mit Heft 10/2009 ein erneutes Redesign – also exakt ein Jahr nach dem letzten und obendrein auch noch pünktlich zur 150. Ausgabe. Die Farbgebung wurde nun noch etwas bunter, zudem ersetzten runde Formen und Ecken das zuvor recht eckige und kantige Design. Damit ähnelte das Heft schon damals dem heutigen relativ stark. Das Test-System wurde ausführlich überarbeitet, indem wieder mehr und detailliertere Informationen zu den Spielen hineingepackt wurden. Außerdem führte die Redaktion die „Modul-Tests“ ein. Diese verzichteten auf einen längeren Fließtext und setzten stattdessen auf unterschiedliche, austauschbare Module zu jeweils bestimmten Themenbereichen. Des Weiteren wanderten neue Rubriken ins Heft. Eine kleine Auswahl gefällig? Zahlen & Fakten im Editorial, Online, Service, Meinungsmache, N-ZONE-Wette – alles Rubriken, die auch heute

Das Redesign brachte viele neue Rubriken mit sich. Seitdem gehören Zahlen & Fakten genauso dazu wie …

… die Meinungsmache, bei der die Redakteure die einzelnen Titel subjektiv bewerten. Außerdem neu …

… war 2009 die N-ZONE-Wette, die heutzutage in fester Hand unsers Redaktions-Ösis Lukas ist.

Die Ausgabe 02/2010 markiert das letzte Mal, als der N-ZONE eine monatliche DVD für Abonnenten beilag. Seitdem gab es nur vereinzelt Video-Discs zur E3.

Im Frühjahr 2010 kündigte Big N erstmals den Nachfolger des überaus erfolgreichen Nintendo DS an: den Nintendo 3DS!

noch existieren. Eine Ausgabe später betrieb das Team dann wie bereits bei vorangegangenen Redesigns Feinschliff auf der Grundlage von Leser-Feedback.

Das Ende der Abo-DVDs

In der Abschluss-Ausgabe 2009 konnte mit *New Super Mario Bros.* für die Wii schließlich Marios Rückkehr zu seinen 2D-Wurzeln eindrucksvoll überzeugen. 90 Punkte gab's für den Einzelspieler, herausragende 94 sogar für den Mehrspieler. Dem folgten in den Jahren danach noch einige neue Klempner-Hüpfspiele mit klassischer zweidimensionaler Seitenansicht.

Im ersten Heft 2010 gab der nächste noch heute bei der N-ZONE tätige Mitarbeiter sein Debüt: Der heutige Redaktionsleiter Viktor Eippert, damals genau wie Katha als Praktikant. Gleich zum Start in den neuen Job testete er zusammen mit Christoph Kraus *Zelda: Spirit Tracks* für den DS und erarbeitete eine zehnseitige Komplettlösung zu *New Super Mario Bros. Wii*.

Eine Ausgabe später lag der Abo-Version der N-ZONE dann letztmals eine DVD bei, da sich der Kostenaufwand leider nicht rechnete. Seitdem gab es zur E3 im Sommer noch einige Jahre lang eine Bonus-DVD zur Messe für alle Leser. Heutzutage ist die silberne Scheibe angesichts des überall verfügbaren schnellen Internets allerdings komplett obsolet und deswegen abgeschafft worden.

Noch mal ein Heft weiter: die N-ZONE verabschiedete sich vom bis dahin gebräuchlichen DIN-A4-Design und schrumpfte in der Höhe um ein paar Millimeter. Außerdem durften alle Leser etwas Ungewöhnliches entdecken, wenn sie das Heft umdrehten. Nicht wie sonst zierte die Rückseite nämlich Werbung. Stattdessen strahlte ein alternatives Cover zu *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* den Lesern entgegen. Hinter dem Alternativ-Cover befand sich passend dazu ein vierseitiger Test zum Action-Adventure aus dem Hause Square Enix.

3DS und Wii U bahnen sich an

Im Frühling 2010 überraschte Nintendo dann mit der spontanen Ankündigung des 3DS, dem in der Juni-Ausgabe ein auf zehn Seiten prall gefüllter Test zu Platz 4

Super Mario Galaxy 2 ist nicht nur ein super Jump & Run mit unserem Lieblingsklempner, es thront auch auf Platz 4 der bestbewerteten Spiele in der N-ZONE-Historie.

Anfang 2012 fand die Kids Zone monatlich Einzug in die N-ZONE. Zuvor gab es für einige Zeit ein eigenes Heft mit gleichem Namen und dem gleichen Inhalt.

Als die Wii U angekündigt wurde, waren viele Dritthersteller heiß auf die neue Nintendo-Konsole und kündigten ihren Support an. Egal ob *Assassin's Creed 3* oder *Batman: Arkham City*: Alles war dabei!

der bestbewerteten Titel in der N-ZONE-Historie folgte: *Super Mario Galaxy 2* (Wertung: 96). Seitdem hat es im Magazin keine höhere Wertung mehr gegeben. In Ausgabe 08/2010 tauchte dann der dritte Redakteur auf, der auch heute noch Teil der N-ZONE ist: Lukas Schmid fing damals wie Katha und Vik ebenfalls als Praktikant an.

Der Ausgabe 03/2011 lag anlässlich der Veröffentlichung von *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* ein kleines Booklet mit der Komplettlösung zum Taschenmonster-RPG bei – und zwar zu 100% spoilerfrei! Ein Heft später landeten die ersten sieben 3DS-Tests im Heft. Noch eine Ausgabe danach durften sich die Leser über ein weiteres Booklet freuen, diesmal zum 3DS. Und schließlich noch ein Heft später titelte die Redaktion mit „Wii 2“ erstmals mit dem Nachfolger der erfolgreichen Bewegungs-Konsole, die damals noch unter dem Namen „Project Cafe“ bekannt war.

Superliga und Kids Zone

Mit Ausgabe 01/2012 wurde dann die heute vor allem über Facebook verwaltete N-ZONE-Superliga anlässlich des Fun-Racers *Mario Kart 7* eingeführt. Ab dem Februar-Heft 2012 wurde die Kids Zone Teil der N-ZONE, in der es um News, Spiele, Serien und mehr aus den Universen von *Pokémon*, *Dragon Ball*, *Yu-Gi-Oh!* und Co. ging. In der Ausgabe 05/2012 befanden sich dann erstmals Wii-U-Titel in der Vorschau, nachdem Nintendo die Konsole auf der E3 2011 offiziell vorstellte.

In Ausgabe 06/2012 feierte die Redaktion das 15-jährige Jubiläum wie üblich mit einigen Sonderseiten und einem großen Gewinnspiel. Die Ausgaben 10/2012 und 11/2012 standen schließlich schon komplett im Zeichen der nahenden Wii U. In 11/2012 wurde über das finale Veröffentlichtungs-Datum (30. November 2012) und den endgültigen Preis (ab 299 Euro für die Basic-Variante) berichtet, zudem beschäftigte sich die Redaktion auf über 20 Seiten mit der neuen Heimkonsole und ihren Titeln.

Weg von Casual, hin zu Core

Insgesamt gab es damit im Vergleich zur zweiten Phase weniger große und drastische Änderungen beim Heft selbst, dafür war in der Nintendo-Welt im Allgemeinen viel los. Zu Beginn der dritten N-ZONE-Phase ritten die Japaner mit Wii und DS auf einer unglaublichen Erfolgswelle, Casual-Gamer wurden zur zentralen Zielgruppe des Traditionsunternehmens. Mit dem 3DS und der Wii U wollte Nintendo diesen Kurs beenden. Dabei tat sich das Unternehmen mit dem 3DS zunächst sehr schwer, wie wir heutzutage aber wissen, stellte sich der Erfolg in der nachfolgenden Zeit noch ein und auch heute noch ist der 3DS in der Nintendo-Welt der aktuelle Handheld. Die Wii U stand zum Ende der dritten N-ZONE-Phase noch ganz am Anfang und die Redaktion blickte der neuen Konsole sehr optimistisch entgegen. Wie wir heute wissen, wurde die Tablet-Konsole für Nintendo jedoch zum Debakel. Damit beschäftigen wir uns dann aber nächstes Mal im vierten und letzten Teil der N-ZONE-Jubiläumszeitreise!

Johannes Gehrling

Hier ist doch was schief? Tja, so sah ein Teil des Specials zu 15 Jahren N-ZONE aus. Auf der linken Seite seht ihr nämlich ein Brettspiel anlässlich des Jubiläums.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In *Oceanhorn* steuert ihr euren namenlosen Knaben in der Vogelperspektive und erkundet dabei allerhand Inseln.

OCEANHORN
MONSTER OF UNCHARTED SEAS

Switch Wenn Nachahmung das schönste Kompliment ist, dann sind die *Oceanhorn*-Macher ganz offenbar riesige *Zelda*-Fans.

Schon nach wenigen Minuten mit *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* wird klar, dass sich die Entwickler bei Cornfox & Bros. extrem von Nintendos *Zelda*-Reihe – im speziellen *The Wind Waker* – haben inspirieren lassen. Wobei inspirieren lassen sogar untertrieben ist, denn viele typische *Zelda*-Elemente wie die Herzen, sammelbare Herzteile, kleine und große Schlüssel, Schalter- und Kistenrätsel und sogar ein mächtigeres Schwert, das bei voller Gesundheit Projektile verschießt, sind im Grunde komplett von Links Abenteuern abgekupfert.

Nah am Vorbild

Sieht man über die offensichtliche Abkupferung hinweg, kann man mit *Oceanhorn* aber guten Spaß für wenig Geld haben – insbesondere als *Zelda*-Fan. Wie in *Wind Waker* besteht die Spielwelt aus zahlreichen unterschiedlich großen Inseln, auf denen ihr mit Dorfbewohnern redet, Rätsel löst, Schatzkisten findet und allerhand Monster bekämpft. Euer Ziel besteht darin, drei mächtige Embleme zu finden, um so die Kraft zu erhalten, die lebende Festung Oceanhorn zu besiegen. Wie in *Zelda* schaltet ihr im Verlauf des Abenteuers hilfreiche Items wie Bomben, Pfeil und Bogen oder die Grabenstiefel sowie Zaubersprüche frei, mit denen ihr an zuvor unerreichte Orte gelangt oder die simplen Rätsel löst. Einen ganz leichten Rollenspiel-Anstrich verleiht *Oceanhorn* ein Erfahrungspunkte-System, wobei die Level-Ups euren Helden nicht direkt stärker machen, sondern die Menge an tragbaren Pfeilen erhöhen und solche Dinge. Als weiterer Motivationsgrund neben der Erkundung der Spielwelt und dem Verfolgen der überschaubaren Handlung taugen die Stufenaufstiege aber durchaus.

Tolle Musik

Ein klares Highlight des Spiels ist die schöne Musikuntermalung von Starkomponist Nobuo Uematsu, der vor allem für die *Final Fantasy*-Reihe bekannt ist. Für alle, die nach *Zelda: Breath of the Wild* immer noch nicht genug haben oder einfach lieber eine klassische Variante des *Zelda*-Rezepts in Vogelperspektive bevorzugen, ist *Oceanhorn* ein willkommenes Abenteuer für etwa acht bis 15 Stunden – je nachdem, ob ihr die 100% vollmacht oder nur zielstrebig der Story folgt.

Viktor Eippert

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Cornfox & Bros.
Termin:	22. Juni 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Die eklatanten Ähnlichkeiten zur *Zelda*-Reihe sind allgegenwärtig. Unter anderem müsst ihr auch hier Herzteile suchen, um eures Helden Lebensenergie zu erhöhen.

Wie in den *Zelda*-Spielen sucht ihr verschiedene Tempel auf, an deren Ende ihr es mit Bossen aufnehmt, um verzauberte Embleme zu erhalten.

Der ungewöhnliche Grafikstil und die vielen Effekte sorgen für ein buntes Treiben auf dem Bildschirm. Was welche Anzeige bedeutet müssen wir jedoch selbst herausfinden.

Stirbt Ikk, könnt ihr den Tod besuchen. Hier könnt ihr Schädel, Waffe und Rucksack ändern – vorausgesetzt, ihr habt bereits entsprechende Items freigeschaltet.

GONNER

Switch Das Action-Roguelike fesselt nicht nur mit seiner hohen Schwierigkeit, es weiß auch mit einer charmanten Grafik und der passenden Sounduntermalung zu punkten.

Frustriert und süchtig zugleich – die Chancen sind hoch, dass ihr schon nach wenigen Stunden mit *Gonner* hin- und hergerissen seid. Das Action-Roguelike entführt euch als blauer Torso namens Ikk in eine sehr abstrakte und zugleich schön anzusehende Welt. Schnell wird klar, dass euch dieses Spiel nichts schenkt. Denn die Levels in *Gonner* sind zwar machbar, erfordern aber dennoch viel Geschick. So werdet ihr schon beim ersten Versuch ins kalte Wasser geworfen, müsst selbst herausfinden, wie der Charakter gesteuert wird und wie man am besten durch die Räume kommt. Das sorgt für eine sehr hohe Einstiegshürde. Also verbringt ihr die ersten Levels zunächst mit zahlreichen Neustarts und dem Aneignen der Steuerung. Habt ihr diese aber erstmal verinnerlicht, entfaltet *Gonner* sein volles Potential. Ein außergewöhnlicher, an Kreidezeichnungen erinnernder Grafikstil und die originelle Musikuntermalung sorgen für ein einzigartiges Erlebnis. Und dank prozedural generierter Levels sowie täglich neuer Herausforderungen lädt *Gonner* immer wieder zum Weiterspielen ein.

Kühlen Kopf bewahren

Nachdem ihr Ikks Abenteuer gestartet habt, gilt es zuerst, einen passenden Rucksack, einen Schädel und eine Waffe auszurüsten. Zu Beginn fehlt es noch an entsprechenden Auswahlmöglichkeiten, später schaltet ihr jedoch weitere Gegenstände frei. Dabei kommt allen drei Ausrüstungsgegenständen eine wichtige Rolle zu: Die Waffe dient, eigentlich selbsterklärend, zur Gegnerabwehr. Der Rucksack verleiht euch eine Spezialfähigkeit, beispielsweise eine Feuersalve, die keine Munition verbraucht. Der Schädel bestimmt eure Lebenspunkte und verleiht Ikk eine weitere besondere Fähigkeit, wie etwa die Möglichkeit, durch die Luft zu gleiten. Erleidet Ikk einen Treffer, wird ihm ein Herz abgezogen und er steht ohne Waffe, Rucksack und Kopf da. Jetzt solltet ihr euch darum bemühen, schnell die verlorene Ausrüstung einzusammeln. Besonders der eigene Schädel ist da von großer Bedeutung, denn ein Treffer ohne Kopf bedeutet den sofortigen Tod und somit den Neustart des Spiels.

Alles auf Anfang

Auf eurem Abenteuer in *Gonner* durchstreift ihr insgesamt vier Welten, in denen ihr auf diverse Monster, Roboter oder Insekten trefft. Die Monster der ersten Welt tauchen dabei mit Abstand am häufigsten auf. Und auch wenn ihr mit der Zeit immer besser werdet, macht euch der Endgegner nicht selten einen Strich durch die Rechnung. Das liegt vor allem daran, dass euch die Bosse mit ganz neuen Fähigkeiten oder anderen fiesen Tricks zusetzen. Mit etwas Glück habt ihr zuvor durch zahlreiche Kombos genug Glyphen gesammelt und könnt euch ein Extraleben kaufen. In der Regel verbannt euch das Spiel aber wieder an den Anfang. Sofern ihr nicht dazu neigt, unter Frust leicht eure Switch durch die Gegend zu werfen, ist *Gonner* ein anspruchsvoller und schicker Mix aus Jump & Run und Action-Spiel.

Benedikt Wolter

Genre:	Action/Jump & Run
Entwickler:	Art in Heart
Termin:	29. Juni 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Nachdem der erste Endgegner besiegt ist, besucht Ikk eine Welt voller Roboter. Besonders gefährlich: An manchen Stellen fehlt der Boden.

Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Welt besucht Ikk seinen Freund Sally. Berührt er den Wal, hat dies einen positiven Effekt auf ihn.

FLIP WARS

Switch Keine Lust auf *Super Bomberman R*? *Splatoon 2* ist nicht euer Fall? Aber dennoch Fan von Action-Mehrspieler-Titeln dieser Art? Dann ist vielleicht *Flip Wars* die Antwort auf eure Fragen.

Was kommt dabei heraus, wenn man *Bomberman* und *Splatoon* in einen großen Topf wirft, kräftig umrührt und das Ergebnis bei 180 Grad drei Stunden lang vor sich hinköcheln lässt? Weder knusprige Inklinge noch saftige Bomben-Jungen, sondern das chaotische *Flip Wars*!

Symbiose zweier Welten

Besser kann man nämlich kaum beschreiben, was euch bei diesem Action-Titel erwartet. Grundsätzlich bewegt ihr euch über ein stark begrenztes Spielfeld, das aus quadratischen weißen Feldern besteht, und färbt diese mittels Stampfattacke in eurer eigenen Farbe ein. Auf ebendiesen Kacheln seid ihr übrigens schneller als auf denen eurer Widersacher. Je nach Modus müsst ihr bis zum Ende eines zuvor festgelegten Zeitlimits die meisten Felder für euch beanspruchen, als einziger Spieler überleben oder die meisten Bildschirmtode eurer Widersacher verschulden. Eure Stampfattacke färbt nämlich nicht nur Kacheln, sondern schickt auch Gegner in den virtuellen Bildschirmtod.

Für ausreichend Abwechslung sollen dabei drei verschiedene Gelände-Arten mit speziellen Eigenschaften und jeweils vier Karten unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen sorgen. In den Wüsten-Levels müsst ihr euch beispielsweise vor Blitzen in Acht nehmen, die euch bei einem Treffer für kurze Zeit paralysieren. Zudem dürft ihr Items sammeln, die zum Beispiel die Reichweite eurer Stampfattacke erhöhen, außerdem warten bestimmte Karten mit Features wie einer zentralen Kanone auf.

Ausreichend Inhalte für alle?

So viel zum Inhalt. Dank denkbar simpler Steuerung mittels Joy-Con oder Pro Controller und der Möglichkeit, maximal zu viert an einer einzigen Switch, an mehreren Konsolen oder online zu spielen, möchte *Flip Wars* möglichst viele Spieler ansprechen. Kurze, knackige Tutorials helfen zudem beim Einstieg und lehren sämtliche Gameplay-Elemente. Alleine wird der Action-Titel jedoch recht schnell langweilig, da es an einem Story-Modus oder Ähnlichem mangelt. Online oder besonders lokal mit Freunden taugt der Action-Spaß hingegen deutlich mehr. Aber das einsame Spielen ist auch nicht der Sinn dieser Symbiose aus *Bomberman* und *Splatoon*.

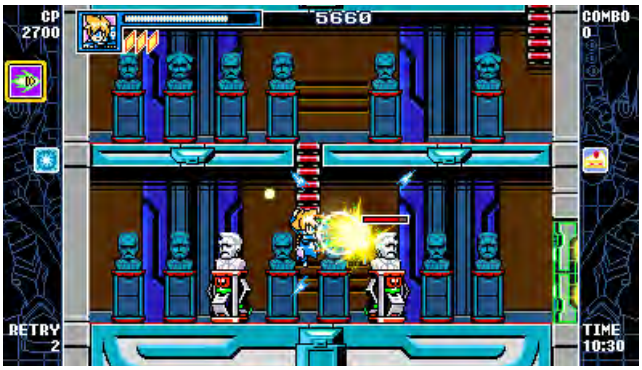
Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	Over Fence
Termin:	06. Juli 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Die verschiedenen Maps unterscheiden sich in ihren Besonderheiten wie diesen riesigen Wellen bei den Wasser-Karten. Lasst euch davon nicht erwischen!

Besonders auf kleinen Spielfeldern mit Gegenständen wie dieser Kanone und vier Spielern geht es ordentlich chaotisch zu. Hier ist höchste Konzentration gefragt!

Schleudergang: Von der gefährlichen Umgebung kann Gunvolt im richtigen Moment Gebrauch machen, um etwa Items zu sammeln.



Eine Combo wird direkt am Gegner ausgelöst. Gut, dass wir Gunvolts Waffen der Situation entsprechend anpassen können.

MIGHTY GUNVOLT BURST

Switch/3DS Entwickler Inti Creates setzt auf Nahkampf und Vielseitigkeit – neben dem spektakulären Burst dürfen wir unsere Waffen als eigens zusammengestelltes Kampfwerkzeug erleben.

Wie es aussehen kann, wenn *Azure Striker Gunvolt* und Beck sich zusammentun, wissen wir bereits: Das 2D-Jump&Run *Mighty Gunvolt* erschien im Frühjahr 2015 für den 3DS – etwa ein halbes Jahr nach dem japanischen Release. Allerdings müssen die beiden Auserwählten im neuen *Mighty Gunvolt Burst* diesmal ohne Ekoro aus der *Gal*Gun*-Serie auskommen. Darüber hinweg tröstet uns ein neues und spektakuläres Feature: der Burst.

Um sich von den Strapazen der letzten Kämpfe mit der Sumeragi Group zu erholen, zog Gunvolt sich eine Weile zurück. Seinem nächsten großen Auftrag tritt er jedoch nicht vollständig genesen entgegen, denn viele seiner Fähigkeiten hat er verloren. Das ist natürlich suboptimal, schließlich lässt die neue Bedrohung nicht lange auf sich warten. Dafür erhält Gunvolt Unterstützung von der geisterhaften Muse Joule, die unserem Blitzhelden in besonders kritischen Kampfsituationen beisteht. Auch Beck stellt sich der neuen Herausforderung und muss sich wie Gunvolt weitere Waffen erst erkämpfen.

Gleich zu Beginn unserer Reise in die virtuelle 2D-Welt entscheiden wir uns für einen der beiden Pixelstreiter. Dabei sind sich Gunvolt und Beck eigentlich ähnlicher, als man zunächst vermuten mag.

Eine wichtige Gemeinsamkeit

Denn sowohl Gunvolt als auch Beck verfügen über die Fähigkeit des sogenannten Burst. Den erreichen wir, indem wir Gegner K.O. schlagen und dadurch eine Combo verursachen. Mehrfach erzeugte Combos führen zu einem Burst – und zu Extrapunkten, die unseren Highscore für Gunvolt oder Beck steigen lassen. Die erste Mission packen wir in der Stage „City“ an. Sie bietet damit lediglich ein kleines Aufwärmtraining für das, was uns noch erwartet – und dieses Training brauchen wir auch, da der Schwierigkeitsgrad fix anzieht. Haben wir dieses Level gemeistert und den zu ihm gehörigen Boss besiegt, erhalten wir Zutritt zu allen anderen Stages.

Kleine Helden, große Vielfalt

Besonders cool ist die Möglichkeit, die Geschosse von Gunvolts Waffe aus verschiedenen Optionen zusammenstellen. Die Auswahl dieser Waffeneigenschaften ist dabei wirklich enorm: Neben dem wahrscheinlich wichtigsten Element – dem Geschosstyp – können wir Größe, Durchbohrungsstärke, Element und vieles mehr nach unserem persönlichen Geschmack anpassen. Neben unseren Schusswaffen gibt uns *Mighty Gunvolt Burst* für Gunvolt auch ein paar Skills an die Hand, wie zum Beispiel die Astrasphere, die um unsere Figur herumwirbelt und Schaden austeilt. Beck kann stattdessen auf das Gimmick Mid Air Dash zurückgreifen, mit dem er sich in der Luft nochmals bewegen kann. Wie in fast jedem anderen Spiel auch müssen wir die meisten Zusatzfähigkeiten erkaufen. Dies ermöglichen uns Cost Points, die neben Heilgegenständen in allen Levels zu finden sind. Ebenfalls zu finden: Eine Menge Spaß und Action – vor allem für Fans von *Mega Man*, *Mighty Nr. 9* und *Azure Striker Gunvolt*. **Kristina Pilny**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	15./29. Juni 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Während man manche Stages besser zügig durchschreitet, ist in einigen von ihnen vorsichtiges Herantasten von Vorteil. Hier gibt es zum Beispiel unsichtbare Blöcke.

Feuerteufel: Pyrogen ist einer der zahlreichen Bosse, für die ihr oftmals verschiedene Kampftaktiken zum Besten geben müsst.

3DS Was ist denn mit Kirby los? Er hüpft durch 3D- statt 2D-Welten und kann keine Fähigkeiten absorbieren! Das Werk von König Dedede?

Die japanische Knutschkugel hat nach *Triple Deluxe*, *Planet Robobot* und diversen kleinen eShop-Ablegern ihr nächstes Stelldichein auf dem 3DS, bevor wohl Ende des Jahres ein neuer Haupttitel erscheint. Kirby-Fans können sich also nicht bewschweren, zumal 2018 auch schon der erste Switch-Ableger mit dem rosa Wonneproppen ansteht. Doch setzt Nintendo dabei nicht nur auf Quanität, sondern auch auf die viel wichtigere Qualität?

Kirby in drei Dimensionen

Bei *Kirby's Blowout Blast* gelingt den Entwicklern zum Glück der Spagat zwischen typischem *Kirby*-Gameplay und Anspruch. Zwar kämpft und fliegt ihr hier durch drei statt die gewohnten zwei Dimensionen, ansonsten steht euch mit Fliegen, Hüpfen sowie Einsaugen aber das gewohnte Moveset zur Verfügung. Doch Achtung: Saugt ihr Gegner ein, absorbiert ihr hier nicht wie sonst üblich deren Fähigkeiten. Stattdessen schießt ihr sie einfach auf andere Gegner und befördert diese damit ins Jenseits. Je mehr Widersacher ihr auf einmal in euren Mund bekommt, desto stärker wird der darauffolgende Stern, den ihr verschießt. Auf diese Weise schlagt ihr euch durch fünf Levels mit insgesamt 23 Unterlevels, die ihr in der Regel alle in einer bis maximal etwa drei Minuten abschließt. Bei *Kirby's Blowout Blast* geht es nämlich darum, möglichst schnell und fehlerfrei Level auf Level zu meistern.

Schnelligkeit ist alles

Dabei werdet ihr je nach Leistung in den Kategorien Schnelligkeit, Münzen, Schadenfreiheit und Erledigen sämtlicher Gegner ausgezeichnet. Diese Kategorien ergeben wiederum eure Gesamtleistung, die mit einem Bronze-, Silber- oder Gold-Pokal belohnt wird. Ergattert ihr in allen Unter-levels eines Hauptlevels den Goldpokal, schaltet ihr eine Plus-Version dieses Levels mit den gleichen Unterlevels frei, die allerdings anspruchsvoller gestaltet sind. Durch sämtliche normalen Levels kommt ihr je nach Können in einer bis maximal eineinhalb Stunden, für die Plus-Levels benötigt ihr etwas mehr Zeit sowie Talent. Somit wird für den Preis von etwa sieben Euro ein ausreichender, aber trotzdem nicht allzu ausschweifender Spielumfang geboten. Amiibo der *Kirby*-Serie werden auch unterstützt, diese schalten aber lediglich Statuen für die Oberwelt und unterschiedliche *Kirby*-Melodien frei. Für das eigentliche Spiel sind die Plastikfiguren komplett unnötig. Auch Bosse wie König Dedede erwarten euch am Ende eines jeden Haupt-Levels. Das alles macht einigen Spaß und stellt im *Kirby*-Universum sogar einen ungewohnt hohen Anspruch an die Spieler. Zumindest, wenn man alle Levels perfekt meistert.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	HAL Laboratory, Inc.
Termin:	06. Juli 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

Aus der Vogelperspektive betrachtet ihr stets das Spielgeschehen. Links oben seht ihr die verbleibende Zeit, rechts oben eure bisher erzielten Punkte.

Kracko Jr. kennen waschechte Kirby-Fans natürlich aus den Hauptspielen der Serie. Auch in *Kirby's Blowout Blast* ist der Bossgegner mit von der Partie.

Das Spiel versucht, eine märchenhafte Atmospäre und eine emotionale Beziehung zwischen Mädchen und Roboter zu etablieren. Beides gelingt allerdings nur bedingt.

Das Kampfsystem ist unter aller Sau. Schläge werden nur die Hälfte der Zeit erkannt, die Steuerung ist miserabel und die Gefechte laufen immer genau gleich ab.

THE GIRL AND THE ROBOT

Wii U Das Mädchen und der Roboter und das technisch miserable, langweilige Spiel.

Es war einmal eine Konsole, für die erschien Monate nach ihrem Abgesang fast nur noch Mist für den eShop – und damit sind wir auch schon bei *The Girl and the Robot* angekommen. Offensichtlich inspiriert von Spielen wie *Ico* und *Shadow of the Colossus* sowie von den Filmen des Studios Ghibli will das Spiel eine märchenhafte Geschichte erzählen, in der das titelgebende Duo aus Mädchen und Roboter versucht, aus einem Schloss zu entkommen und sich einer bösen Hexe entgegenzustellen. Statt auf klassische Narration setzen die Macher dabei auf eine durch die Welt und Animationen erzählte Handlung ohne jedwede Dialoge. So weit, so interessant, so miserabel abseits der netten Story der Rest des Spiels. Die Grafik wirkt wie ein N64-Titel mit höherer Auflösung, die Steuerung ist schwammig, das Gameplay beschränkt sich auf langweilige Rätsel und extrem nervige und simple Kämpfe mit bösen Robotern und das Leveldesign wirkt wie von einem Vorschulkind zusammengeschustert. Finger weg von diesem üblen Machwerk! **Lukas Schmid**

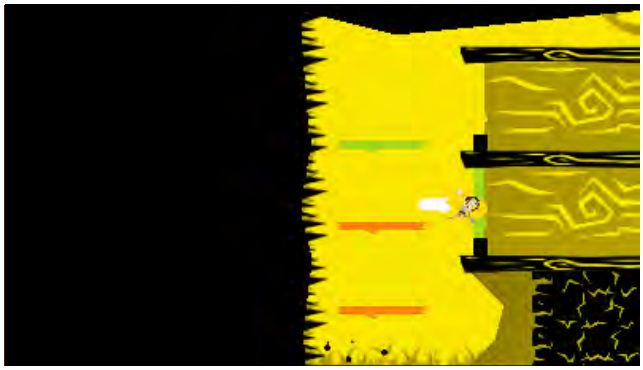
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Flying Carpets Games
Termin:	22. Juni 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	3

RUNBOW POCKET

New 3DS Bunte Farben? Blöde Sprüche? Unglaublich viel Spaß! Ein Jump & Run mit Charakter.

Zweidimensional, kunterbunt und quietschvergnügt – in Sachen Spaß steht *Runbow Pocket* seinem zwei Jahre älteren Bruder *Runbow* für die Wii U in nichts nach. Entwickler 13AM Games stimmt Herausforderung, Individualität und Witz perfekt aufeinander ab. Mit coolen Charakteren ziehen wir gegen Satura und ihre Machenschaften in den Kampf – auch online. Im Abenteuermodus hüpfen wir über Abgründe, erledigen Geister und fliehen vor Stachelwänden, die uns aus allen Himmelsrichtungen quer über den Bildschirm jagen. Das Besondere: Die Hintergrundfarbe wechselt ständig, wodurch Plattformen auftauchen und verschwinden. Haben wir einen Run gemeistert, erhalten wir neben einer Trophäe auch Zutritt zu verschiedenen neuen Levels, von denen es über 145 im Spiel gibt. Im Gegensatz zur Wii-U-Fassung müssen 3DS-Spieler leider auf einen lokalen Mehrspielermodus verzichten. Trotz dieses Mankos ist *Runbow Pocket* ein sympathisches Spiel für zwischendurch, das sich von anderen Jump & Runs abhebt. **Kristina Pilny**

Genre:	Jump&Run
Entwickler:	13AM Games
Termin:	20. Juni 2017
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8



Knappe Sache: Wenn der Hintergrund jetzt zu gelb wechselt, verschwindet die Barriere und Val kann den jagenden Stacheln gerade noch entkommen.

In *Runbow Pocket* erwartet uns eine große Levelvielfalt. Val macht sich bereit für einen Speedrun mit vielen sammelbaren Münzen – und noch viel mehr Feinden.

SUPER MARIO LAND 3 WARIO LAND

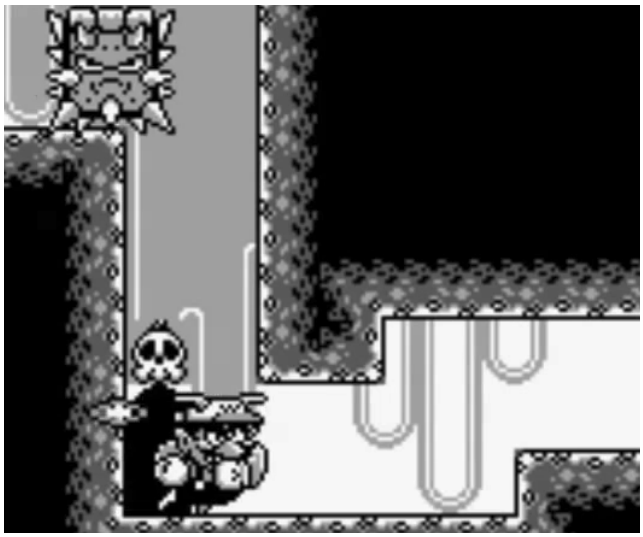
Die Bösen an die Macht! Im dritten Teil der *Super Mario Land*-Reihe steht nicht der Klempner selbst, sondern sein Gegenspieler Wario im Zentrum.

Man kann Nintendo vieles vorwerfen – aktuell etwa ein völlig bescheuertes Voicechat-System auf der Switch – nicht aber, keine Risiken einzugehen. Da hat man etwa anno dazumal eine mit zwei Ablegern etablierte, sich sehr gut verkaufende *Super Mario*-Hüpfspiel-Reihe auf dem Game Boy gestartet und macht was? Man wechselt im offiziellen dritten Teil kurzerhand den Helden gegen des Bösewicht aus Teil zwei aus, krempelt das Gameplay um und nennt das Ergebnis nur noch pro forma *Super Mario Land 3*. Also Platz gemacht für Wario – wahahahaha!

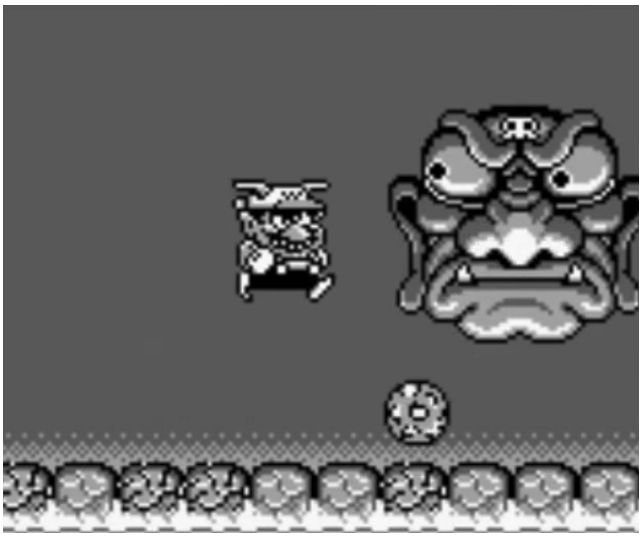
Die Rückkehr des Fettwansts

So war das also 1993. Klar, hüpfen, Gegner bezwingen und Zeug sammeln, das muss man auch in Gestalt des ehemaligen Antagonisten. Aber alleine die Atmosphäre ist schon eine grundlegend andere: Im Vergleich zu Marios Abenteuern erweist sich Warios erster Ausflug als vergleichsweise düster, der Held selbst zeichnet sich durch Egoismus und Gier aus und mit Captain Syrup stellt sich uns ein völlig neues Gesicht als primärer Widersacher in den Weg. Auch kommt das Abenteuer in einigen Momenten ordentlich schräg daher – einen Bossgegner, der mit riesigen Popeln gegen uns vorgeht, die er direkt aus seiner Nase feuert, fehlte im Nintendo-Repertoire vor dem Release von *Wario Land* noch. Durch Warios makelhaften Charakter ist natürlich auch seine Motivation, sich auf eine Reise durch knapp 40 Level zu begeben, eine wenig heldenhafte: Er will von Captain Syrup und ihrer Crew eine goldene Peach-Statue stehlen, damit er sie verkaufen und sich ein Schloss davon bauen kann. In einem für *Mario*-Verhältnisse ungewöhnlichen Schritt schließt die Handlung dabei direkt an das Ende des Vorgängers an, wo Wario sein bis dato bewohntes, unrechtmäßig erworbenes hochherrschaftliches Domizil nach seiner Niederlage an den weltberühmten Klempner mit der roten Mütze abgeben muss.

Ähnlich wie in *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* sowie *Mario*-Jump & Runs auf dem SNES und späteren Konsolen, wählen wir auf einer hübsch gemachten Übersichtsmap die verschiedenen Level an. Dabei können wir jederzeit überallhin zurückkehren.



Im vierten Level sehen wir uns mit einem von zahlreichen Hindernissen blockierten Weg und einem uns gnadenlos verfolgenden Stachelblock konfrontiert. Ein Kindheitstrauma!



Die Bosskämpfe sind zwar nicht schwer, die Widersacher sehen aber ungemein kreativ aus und zeigten schon vor *WarioWare* die schrägere Seite der *Wario*-Serie auf.

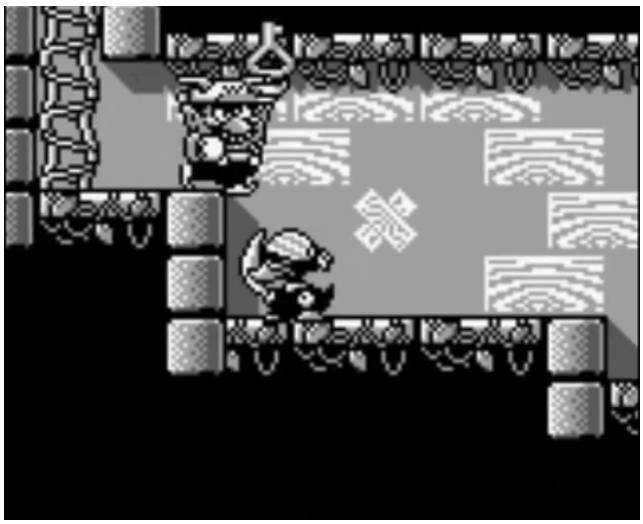
Mieten, kaufen, stehlen

Um seinen Reichtum für den angestrebten neuen Wohnsitz zu mehren, müssen wir deswegen versuchen, so viele Münzen wie möglich zu sammeln. Zusätzlich verbirgt sich in einigen Levels eine finite Anzahl an Schätzen, wobei die Kleinode jedoch erst einmal gefunden werden wollen. Durch verschiedene Ausgänge, versteckte Abschnitte und andere Geheimnisse erweisen sich die Welten als deutlich weniger linear, als dies beim ersten Durchlauf den Anschein haben mag! Sehr cool: Je nachdem, wie viele Kostbarkeiten man am Ende des Spiels zusammengeklaubt hat, erwartet einen eines von sechs verschiedenen Enden – eine Taktik, die in späteren Ablegern der *Wario Land*-Reihe und auch anderen Nintendo Titeln wie etwa *Luigi's Mansion* ebenfalls zum Einsatz kommen sollte. Um seinem Ziel näher zu kommen, stehen ihm neben einem einfachen Sprung eine mächtige Rempelattacke und die Fähigkeit, Dinge aufzuheben und zu werfen zur Verfügung. Am spannensten sind jedoch die diversen Kopfbedeckungen, die Wario finden kann und die ihn etwa fliegen, Feuer speien oder Hindernisse und Gegner deutlich einfacher besiegen lassen. Wird der fette Fiesling getroffen, verliert er zuerst seinen Spezialhelm und anschließend seine normale Kopfbedeckung, woraufhin er wie Kollege Mario in den meisten 2D-Abenteuern auf halbe Größe zusammenschrumpft. Die Helme bringen viel Abwechslung und verschiedene Vorgehensweisen ins Gameplay. Das Konzept wurde in den Nachfolgern zwar nie direkt übernommen, aber durch verschiedene Verwandlungen und Statusveränderungen, die zum Vorankommen notwendig waren, neu interpretiert und ausgebaut. An das Original reicht spielspaßtechnisch aber keine der Fortsetzungen heran. Den Entwicklern gelang das Kunststück, nicht nur eine tolle Fortsetzung zu *Super Mario Land 2* zu schaffen, sondern zugleich auch eine geniale neue Serie ins Leben zu rufen. Stark! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein echter Klassiker und eines der besten Jump & Runs für den Ur-Game-Boy"

Ich kann gar nicht zählen, wie oft ich *Wario Land* im Laufe meines Spieler-Lebens schon durchgespielt habe; zu Beginn, als kleiner Bub, ohne alles zu sammeln, je älter ich wurde dann mit immer höheren Komplettierungsgrad und dem besten der verschiedenen Enden, dargestellt durch Warios via erbeuteten Schätzen erstandenen neuen Domizils. Und irgendwann kam dann noch dieser fiese Cheat dazu, mithilfe dessen man sich Münzen einfach ergaunern und frei seine Mütze ändern konnte, den ich an dieser Stelle als anständiger Kerl natürlich nicht verrate (Tipp: Er hat etwas mit dem Select-Knopf zu tun) … Auf dem Game Boy gibt es nur eine Handvoll vergleichbar guter Jump & Runs – und Warios heutige Popularität verdanken wir ebenfalls diesem Spiel. Keine schlechte Leistung!



Die wenigsten Gegner haben uns allzu viel entgegenzusetzen. Stattdessen geht es oft primär darum, sich in den mit Geheimnissen gespickten Levels zu orientieren.

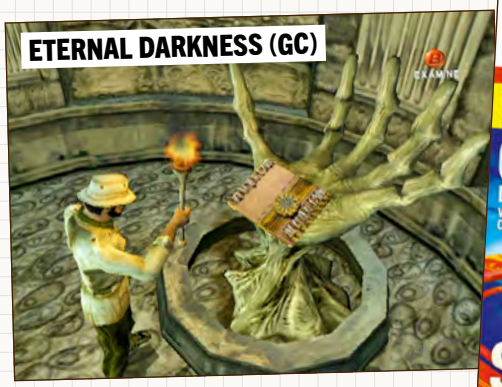
Nach jedem Level werden die von uns gesammelten Münzen zur Gesamtzahl dazugerechnet. Zusätzlich werden hier die von uns erbeuteten Schätze angezeigt.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 08/2002

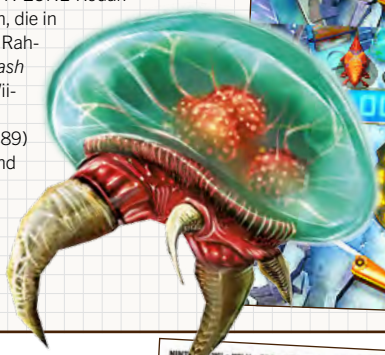


Der Mitte 2002 in Deutschland noch recht frische Gamecube dominierte die Ausgabe vor 15 Jahren. Im Rahmen einer großen Reportage testete die Redaktion damals allerhand Zubehör für den quadratischen Zauberwürfel. Von Controllern über Lenkräder und Kabel bis hin zu andockbaren Bildschirmen war dabei durchaus Kurioses vertreten. Doch was bringt all das Zubehör ohne tolle Spiele? Richtig, gar nichts. In der Vorschau wagte die N-ZONE deswegen schon mal einen Blick auf das in Europa erst im Oktober 2002 erschienene *Super Mario Sunshine*. „Super" schätzte Fabian Sluga den sonnigen Jump&Run-Titel damals ein, bereits eine Ausgabe später sollte sich diese Vermutung im Import-Test bewahrheiten (Wertung: 91). Die Testsektion glänzte vor eineinhalb Jahrzehnten mit insgesamt sechs Titeln mit einer Wertung über 80. Für den Gamecube waren es das Snowboard-Spektakel *SSX Tricky* (84), das Rollenspiel *Lost Kingdom* (83) sowie das düstere Action-Adventure *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (90). Für den Game Boy Advance konnten der Rollenspiel-Klassiker *Breath of Fire II* (86), das Rennspiel *V-Rally 3* (85) und *Castlevania: Harmony of Dissonance* (89) besonders überzeugen. Eine neunseitige Komplettlösung zu *Spider-Man: The Movie* half abschließend allen Fans des Marvel-Superhelden, das Action-Spiel erfolgreich zu meistern.

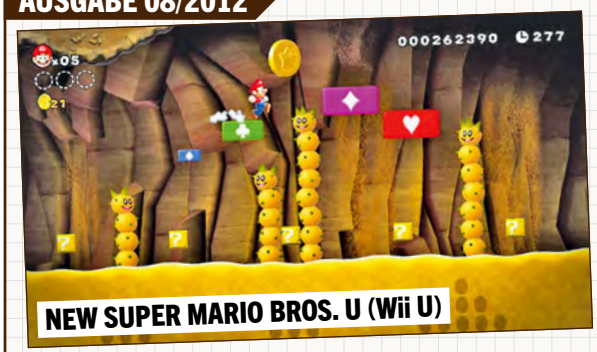
AUSGABE 08/2007

KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING (DS)

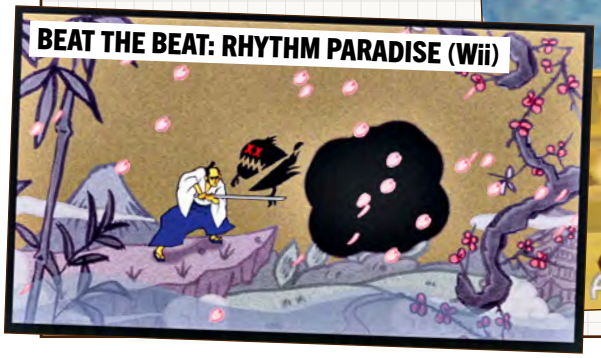
Auch die Wii war anno 2007 noch relativ neu, dennoch herrschte in der zehn Jahre alten Ausgabe der äußerst erfolgreiche Nintendo DS vor – ganz besonders im Test-Bereich! Dort ließen die 17 getesteten DS-Titel die zwei Wii- und den einzelnen GBA-Test geradezu lachhaft erscheinen. Zwar ist Qualität bekanntlich wichtiger als Quantität, doch unter den zahlreichen Tests befanden sich mit *Pokémon Diamant- und Perl-Edition* (Mehrspieler: 91; Einzelspieler: 89), *Die Siedler* (Einzelspieler: 86), *Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging* (Einzelspieler: 85) oder *Metroid Prime Pinball* (Mehrspieler: 82; Einzelspieler: 85) unverschämt viele hochkarätige Titel. Im Bereich Vorschau blickte die N-ZONE-Redaktion mit gemischten Gefühlen der E3 entgegen, die in diesem Jahr später und in deutlich kleinerem Rahmen stattfand. Immerhin stand mit *Super Smash Bros. Brawl* ein äußerst vielversprechender Wii-Titel auf der Liste, der genau ein Jahr später auch im Test (Mehrspieler: 94; Einzelspieler: 89) enorm glänzte. Trotz der zahlreichen Tests und Vorschauen blieb immerhin noch Platz für den ersten Teil einer mehrteiligen Reportage: In „Virtual Console – Die Analyse" beschäftigte sich das N-ZONE-Team kritisch mit dem damals noch recht jungen Feature. Außerdem fanden gleich zwei Entwickler-Tagebücher (zu *Crash of the Titans* und *Nanostray II*) und zahlreiche Cheats, Tipps und Tricks ihren Weg in die zehn Jahre alte Ausgabe und rundeten das gewohnte N-ZONE-Gesamtpaket ab.



AUSGABE 08/2012



Trotz der erst kurz zuvor beendeten E3 hatte Nintendo im Sommer 2012 noch einige Asse im Ärmel – allen voran den 3DS XL. Die erste Überarbeitung des 3D-Handhelds wurde in einer Nintendo-Direct-Ausgabe präsentiert, die N-ZONE testete das Gerät direkt für die Ausgabe 08/2012. Zwar stand die Test-Ecke vor fünf Jahren im Schatten des Vorschau-Bereichs, mit *Beat The Beat: Rhythm Paradise* (Einzelspieler: 87) sowie *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* (Einzelspieler: ebenfalls 87) erhielten aber gleich zwei Spiele den begehrten N-ZONE-Hit-Titel. Am interessantesten fiel aber der bereits erwähnte Vorschau-Teil aus: *New Super Mario Bros. U*, *Rayman Legends* und *ZombiU* für die Wii U, *Luigi's Mansion 2* und *New Super Mario Bros. 2* für den 3DS sowie *Pokémon Schwarz 2* & *Weiß 2* für den DS ließen die Vorfreude bei Nintendo-Fans seinerzeit beinahe überkochen. Im Sommerspiele-Einkaufsführer konnten sich die Leser zudem über die besten Spiele für die heiße Jahreszeit informieren, stolze acht Seiten mit den verschiedensten Retro-Themen ließen außerdem die Herzen aller Nostalgie-Freunde höherschlagen. Konnten bei diesem abwechslungsreichen N-ZONE-Paket noch irgendwelche Wünsche offen bleiben?



Splatoon 2

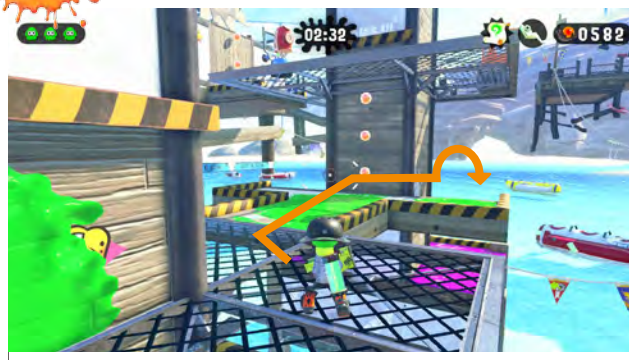
ALLE VERSTECKTEN SCHRIFTROLLEN

Die spaßige Einzelspielerkampagne von *Splatoon 2* ist nicht nur als Einführung einen Blick wert. Wer witzige Details zur Welt rund um Inklinge und Oktarianer erfahren möchte oder schmunzeln muss, wenn typische Instagram-Selfies durch den Kakao… äh… die Tinte gezogen werden, sollte alle geheimen Schriftrollen einsammeln. Wir haben in unserer Komplettlösung alle Fundorte der versteckten Dokumente mit Screenshots und kurzen Beschreibungen veranschaulicht. Ausgenommen sind alle Schriftrollen aus den Hubarealen. Folgt hier einfach den gelben beziehungsweise grünen Luftballons und ihr werdet vom Spiel zum richtigen Ort geleitet. Tentacool, oder? **Bernhard Schmid**

01 Die Oktarianer können's nicht lassen!

Nach dem fünften Checkpoint kommt ihr zu einem Turm, durch dessen Gitter ihr euch fallen lassen müsst. Dreht euch unten angekommen um und öffnet die gut sichtbare Holzkiste hinter der Steinmauer.

02 Willkommen in Oktopia!



Bei Checkpoint 2 gelangt ihr zu zwei hölzernen Säulen mit Metallgittern und Gegnern. Hinter der zweiten Säule findet ihr auf der untersten Ebene eine Holzkiste und in deren Innerem die Schriftrolle.

03 Oktokopter im Abendrot

Dreht euch vor dem Sprungfeld zum fünften Checkpoint um und ihr seht die Schriftrolle auf der linken Säule. Daneben ist eine Plattform versteckt, auf die ihr springen müsst, um euch dort hochkatapultieren zu lassen.

04 Oktospeier-Feier

Nachdem ihr alle Gegner der Ebene besiegt habt, könnt ihr ganz einfach auf die farbigen, sich bewegenden Bürsten hüpfen, die euch daraufhin direkt zur Schriftrolle und zwei Holzkisten transportieren.

05 Surfen im Oktopark

Aktiviert die Schiene mit eurer ausgewählten Waffe, beseitigt die Gegner und Luftballons während dem Surfen und springt dann kurz vor der Plattform mit der Kiste ab, um das Pergament in deren Innerem zu erreichen.

06 Invasion der Oktozepps

Bewegt euch auf der Ebene mit den zehn auf euch zu fliegenden Raketen nach hinten links zum Schlüssel. Dreht ihr euch dort um, seht ihr eine aktivierbare Schiene, mit der ihr zur Schriftrolle kommt.

07 Mega-Putz in der Seitengasse

Folgt mit Hilfe der großen, fleißigen Tintenkiller dem eingezeichneten Weg nach hinten rechts. Dort springt ihr auf die Glasplatte hinunter und zerstört die auffindbare Holzkiste um die Ecke für die versteckte Pergamentrolle.

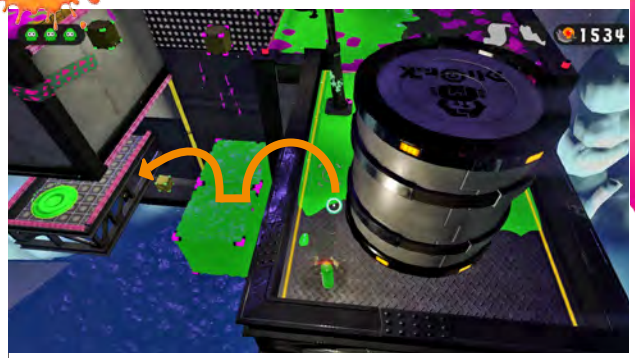
08 Schmonzette voller Schnalz

Hier müsst ihr die Schnalzbänder mit eurer gewählten Waffe ausrollen und ungefähr in der Mitte bei der längsten Rolle schnell bis ganz nach hinten zur Kiste schwimmen, in der die Schriftrolle versteckt ist.

09 Oktoling-Hinterhalt im Korallenviertel

Auf der linken Seite der Karte findet ihr einen gefärbten Baum und einen Titenwall der Oktarianer. Auf dessen Erhöhung findet ihr durch Ansprühen mit eurer Tinte eine unsichtbare Kiste mit der Schriftrolle.

10 Vorbei an der Oktopatrouille



Gleich nach Erreichen des ersten Checkpoints kommt ihr zu einer Stelle mit vier Schwämmen. Guckt ihr dort an der Kante hinunter, seht ihr drei weitere Schwämme, über die ihr zur Schriftrolle gelangt.

11 Jäger und Gejagte

An gezeigter Position müsst ihr euch lediglich zum eingezeichneten Gitter begeben, euch in Tintenfischform hindurchfallen lassen und den dort auf euch wartenden Gegner ausschalten. Dieser lässt die Schriftrolle fallen.

12 Die Hüpfburg der Oktarianer

Hier oben angelangt, müsst ihr bei Gelegenheit auf den großen Tintenduscher springen, von dort aus im richtigen Moment an die Wand und weiter auf die Plattform mit der Kiste schwimmen. Einfach, oder?

13 Drehschalter und tanzende Flächen

Über den Haken vor euch gelangt ihr bei richtigem Timing auf einen der großen Duschköpfe. Wartet, bis ihr euch an der rechten hinteren Säule befindet, und springt dann zur Kiste mit der Schriftrolle.

14 Parkhaus-Parcours

Begebt euch durch die Ebene mit dem großen, wachsamen Scharfschützen ins hintere linke Eck und springt dort direkt bei Checkpoint 3 auf die gezeigte Plattform. Dahinter versteckt sich die Schriftrolle.

15 Oktoling-Hinterhalt auf der Buckelwal-Piste

Rechts von der gegnerischen Basis findet ihr einen robusten Container, in dem die Schriftrolle eingesperrt ist. Der passende Schlüssel schlummert in einer kleinen Holzkiste ziemlich am Anfang des Levels.

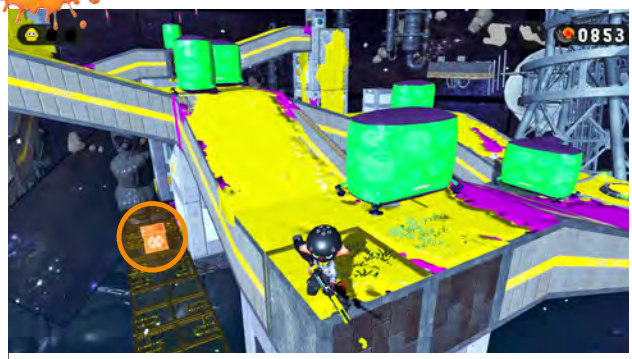
16 Intermezzo auf der Bowlingbahn

Kommt ihr in das Gebiet mit den großen, regelmäßig erscheinenden Bowlingkugeln und dem Geschützturm, seht ihr direkt rechts oben auf der Säule eine Kiste, in der sich das Stück Pergament befindet.

17 In der Festung der Oktokommandanten

Schweres Level, dafür umso leichter zu findende Schriftrolle: Lasst euch an dieser Stelle kurz nach dem letzten Checkpoint einfach durch das Gitter fallen und dreht euch um. Tadaaaaa!

18 Turmhoch überlegen



Bei Checkpoint Nummer 3 schaltet ihr am besten erst einmal alle Scharfschützen aus und begebt euch dann an die gezeigte Position. Ihr könnt euch mittlerweile ja denken, was in der markierten Kiste zu finden ist.

19 Das Experimentorium

An der Stelle mit den fünf Haken müsst ihr den Schalter im Flug besprühen, damit die Plattform mit der Schriftrolle herunterfährt und ihr sie ganz einfach betreten könnt. Keine Angst, ihr habt dafür beliebig viele Versuche!

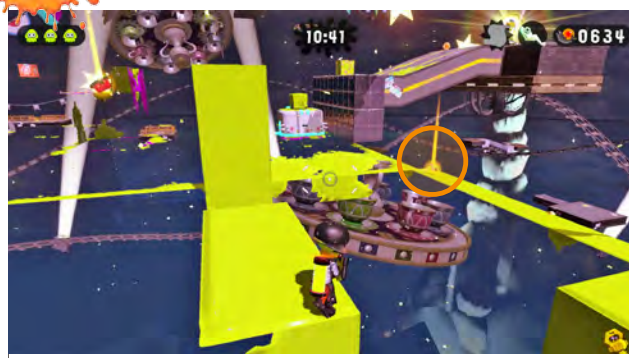
20 Auf und ab im Propellerland

Betätigt den blauen Propeller. Die Plattform fährt dann hinauf und ihr könnt einen kleinen Schalter an der Plattformkante beschießen. Die Schriftrolle seht ihr daraufhin direkt hinter dem Sprungfeld zum nächsten Checkpoint.

21 Oktoling-Hinterhalt an den Muränentürmen

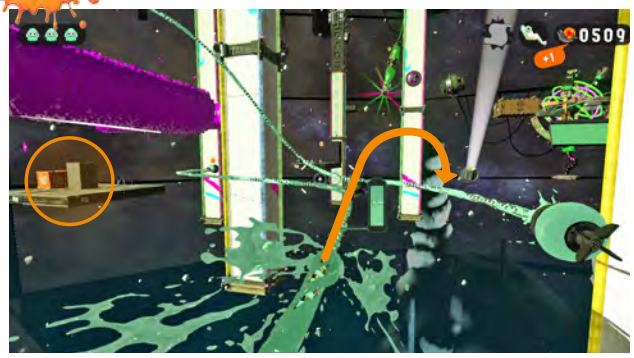
Auf der von der Startposition aus gesehen linken Seite der Karte befindet sich ein äußerst hoher Turm. Begebt euch dorthin und springt von da aus auf die Gitter bis zur Holzkiste mit der Pergamentrolle hinunter.

22 Vorbei an der Oktopatrouille



Nach dem letzten Checkpoint kommt ihr zu einer Ebene mit großen Tintenkillern. Von der rechten hinteren unsichtbaren Säule aus könnt ihr einen unsichtbaren Weg besprühen, der euch zur „schwebenden" Schriftrolle leitet.

23 Reise durch die Oktogalaxie



Wechselt an dieser Stelle nach Checkpoint 9 von der linken auf die rechte Schiene. Diese bringt euch surfend oder schwimmend auf direktem Wege zur Holzkiste mit der Schriftrolle hinten links im Bild.

24 Kreuz und quer über dem Meer

Nachdem ihr die beiden Gegner nach dem zweiten Checkpoint erledigt habt, könnt ihr mittig hinter den sich bewegenden Blöcken einen Schwamm einfärben, über den ihr das verschollene Pergamentstück erreicht.

25 Verschiebung gen Wahnsinn

Auf der letzten Plattform des Levels mit dem Elektrowels ist ein kleiner Schalter unterhalb der dortigen Zielscheibe versteckt. Betätigt diesen, überlistet den Gegner und zerstört den Turm aus Holztruhen.

26 Unruhige Kugel am Strand

Hier rollen drei gegnerische Bowlingkugeln aufeinander gestapelt in eure Richtung. Mit den farbigen Fontänen könnt ihr sie zerstören und so schnell nach hinten rechts zur Truhe schwimmen.

27 Oktoling-Hinterhalt in der Molluskelbude

Sprüht eure Farbe auf den pinken, im Bild umrahmten Fleck neben dem Quader auf der Erhöhung. So erscheint die vermisste Kiste mitsamt Schriftrolle. Die Stelle befindet sich ziemlich am Anfang des Levels.

Neben Schriftrollen lassen sich in jedem Level auch Anchoviums finden. Die metallenen Sardinen helfen euch dabei, eure Ausrüstung zu verbessern. Im nächsten Heft erfahrt ihr an dieser Stelle alle Fundorte dieser praktischen Items.

DIE N-ZONE-JUBILÄUMSUMFRAGE

Eure Meinung ist gefragt – macht bei der Umfrage mit und gebt uns euer Feedback zur N-ZONE. Unter allen Teilnehmern verlosen wir tolle Preise, unter anderem Frei-Abos und aktuelle Spiele! Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!

1. Woher kennst du die N-ZONE?
O Ich habe das Heft abonniert.
O Ich kaufe mir das Heft regelmäßig beim Zeitschriftenhändler.
O Ich kaufe das Heft gelegentlich am Kiosk, abhängig von der Titelstory oder den sonstigen Themen.
O Ich bin über die Webseite(n) n-zone.de/videogameszone.de auf das Heft gestoßen.
O Ich bin über die digitale Ausgabe der N-ZONE auf das Heft gestoßen.
O Sonstiges (bitte angeben):

2. Nach welchen Kriterien entscheidest du, ob du eine N-ZONE beim Zeitschriftenhändler kaufst? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Titelthema
O Tests (inklusive Download-Tests für Nintendo eShop)
O Vorschau-Berichte und Interviews
O Specials und Reportagen
O Community-Rubriken und Community-Aktionen
O Retro-Inhalte
O Gewinnspiele
O Tipps & Tricks sowie Komplettlösungen
O Extras wie Poster oder Beilagen

3. Welche dieser Nintendo-Konsolen besitzt du oder eines deiner Familienmitglieder? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nintendo Switch
O Wii U
O 3DS (XL)
O New 3DS (XL)
O 2DS

4. Spielst du Mobile-Spiele von Nintendo (*Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Pokémon Go* etc.)?
O Ja, regelmäßig
O Ja, hin und wieder
O Ich habe nur mal kurz reingeschnuppert
O Nein, ich interessiere mich nicht für Nintendo-Spiele auf Smartphones und Tablets

5. Informierst du dich auch anderweitig über Spiele für Nintendo-Konsolen? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nein, die N-ZONE-Lektüre reicht mir völlig aus.
O Ich informiere mich zusätzlich über Nintendos eigene Kanäle (Nintendo Direct, Nintendos Twitter-Channel und Facebook-Seite etc.)
O Ich informiere mich zusätzlich über Youtube-Videos/Let's Plays.
O Ich informiere mich zusätzlich über die Games TV 24 App.
O Ich informiere mich zusätzlich über n-zone.de.
O Ich informiere mich zusätzlich über andere Webseiten, Hefte oder Kanäle, und zwar diese:

6. Wie wichtig sind dir folgende Bestandteile der N-ZONE?

	Unverzichtbar	Wichtig	Völlig unwichtig
Magazin-Strecke (News)	O	O	O
Warios Sinnloswissen	O	O	O
Vorschauberichte und Interviews	O	O	O
Most Wanted & Charts	O	O	O
Ausführliche und sorgfältige Spiele-Tests	O	O	O
Langzeitbetrachtungen und DLC-Tests in der Nachspiel-Rubrik	O	O	O
Meinungsmache	O	O	O
Terminliste	O	O	O
Ausführliche Top-Spiele-Rubrik	O	O	O
Nintendo eShop (Download-Tests)	O	O	O
Retro-Inhalte	O	O	O
Interessante Reports und Specials	O	O	O
Tipps und Komplettlösungen zu aktuellen Spielen	O	O	O
Community-Rubrik Interaktiv	O	O	O
Community-Rubrik Leserbriefe	O	O	O
Monatliche Kolumne	O	O	O
Vertraute Redakteure und Autoren	O	O	O
Sonstiges (bitte angeben):			

ACHTUNG!

Wenn ihr euer Magazin nicht zerschneiden wollt oder euch die Briefmarke und den Weg zum Briefkasten sparen möchtet, könnt ihr an unserer Umfrage stattdessen einfach bequem online teilnehmen. Dazu müsst ihr nur diesen Link im Webbrowser eingeben und schon kann's losgehen:
https://www.surveymonkey.de/r/N-ZONE-2017
Jeder Teilnehmer kann tolle Preise gewinnen, unter anderem ein Frei-Abo der N-ZONE und Spiele für Switch, Wii U und 3DS – Mitmachen lohnt sich also!

7. Seit Ausgabe 02/14 bietet die N-ZONE jede Ausgabe mindestens ein Special oder eine Reportage. Wie gefallen dir unsere Specials und Reportagen?
O Sehr gut, möchte ich nicht mehr missen!
O Gut, sofern mich das Thema interessiert
O Reportagen und Specials interessieren mich grundsätzlich nicht.

8. Wie gefällt dir die Menge an Specials/Reportagen im Vergleich zu den anderen Inhalten im Heft (Tests, Vorschauen, Retro etc.)
O Ich würde mir sogar noch mehr Specials und Reportagen wünschen!
O Passt wunderbar – 1 bis 2 Specials pro Heft sind genau richtig.
O Ein Special alle paar Ausgaben würde mir auch reichen.
O Wegen mir könntet ihr die Specials und Reportagen komplett weglassen!

9. Über welche Themen würdest du gerne Specials oder Reportagen im Heft lesen?

_____

10. Wie wichtig sind dir Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
O Sehr wichtig, ohne Zahlen-Wertungen geht es nicht!
O Wichtig, die Wertungszahl ist aber nicht das einzige Kritierium, das mich bei einem Test interessiert.
O Weniger wichtig, ich bilde mir meine Meinung anhand des Artikeltextes, der Pro- und Kontrapunkte und des Redakteursfazits.
O Unwichtig – Zahlen-Wertungen sollten zugunsten eines moderneren Bewertungssystems abgeschafft werden!

11. Was hältst du von der digitalen Ausgabe der N-ZONE?
O Ich kenne die N-ZONE-App nicht.
O Ich kenne die N-ZONE-App zwar, habe sie aber noch nie ausprobiert.
O Nicht so gut
O Ganz okay
O Sehr gut

12. Welche Features der digitalen Ausgabe der N-ZONE gefallen dir am besten? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Videos
O Bildergalerien
O Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben
O Lese-Optimierung für Geräte mit kleinerem Bildschirm (Handys)
O Plattformübergreifender Zugriff auf alle meine Ausgaben
O Dass ich die N-ZONE jetzt auch im Browser und auf Kindle Fire lesen kann
O Ich kenne die digitale Ausgabe von N-ZONE nicht oder habe sie noch nicht ausprobiert.

13. Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für die N-ZONE:

_____

_____

14. Ich möchte am Umfrage-Gewinnspiel teilnehmen!
Name:

Vorname:

Straße + Nummer:

Ort:

PLZ:

Land:

E-Mail-Adresse:

Alter:

Fragebogen bitte einsenden an:
Computec Media
Redaktion N-ZONE
Stichwort: Umfrage 2017
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

POKÉMON GO: NEUER HYPE?

Der Nachspiel-Test in dieser Ausgabe hat mich unterwegs wieder zum Smartphone-Zombie gemacht. Gehöre ich damit mittlerweile einer fast ausgestorbenen Minderheit an?

Sicher hat der Großteil unter euch den unfassbaren Hype vom Sommer 2016 noch nicht vergessen, als mit *Pokémon Go* das bis dato erfolgreichste Smartphone-Spiel mit den japanischen Taschenmonstern erschien. Immerhin war der Hype so riesig und allumfassend, dass sich selbst etablierte Politiker und Firmen das Ganze zu Nutze machten und mit Hilfe von *Pokémon Go* eine großteils junge Zielgruppe ansprachen, die sie zuvor kaum erreichen konnten. In der Zwischenzeit ist der Hype natürlich stark abgeflacht, nicht nur, weil das Spiel im Winter einfach weniger Spaß macht als im Sommer, denn ihr müsst dazu ja ins Freie gehen, auch zahlreiche Bugs, fehlende Features und andere Ärgernisse bewegten nach kurzer Zeit schon wieder viele Spieler dazu, die Finger vom AR-Abenteuer zu lassen. Das hat die verbleibenden Fans aber nicht davon abgehalten, für enorme Umsätze zu sorgen, wovon wohl jeder Smartphone-Spiele-Entwickler nur träumen kann. Und trotz aller rückläufiger Zahlen: Noch immer spielen rund 60 Millionen Menschen jeden Monat das Spiel, davon etwa zwölf Millionen täglich. Seit kurzem gehöre auch ich wieder dazu. Und was soll ich sagen? Ich bin froh, wieder angefangen zu haben. Nicht nur, dass meine täglichen langen Fußwege zwischen Zuhause, dem Hauptbahnhof Würzburg, dem Bahnhof Fürth und dem Büro dadurch wie im Flug vergehen. Das Spiel ist auch deutlich besser geworden und bietet genug Anreiz, um wieder darin zu versinken. Deswegen diesmal meine Frage an euch: Habt ihr *Pokémon Go* je gespielt? Immer noch? Wieder? Lasst es mich doch gerne mit einer Mail wissen! **Euer Johannes**

GAMESCOM

N-ZONE LESERTREFF AUF DER GAMESCOM

Trefft Volontär Johannes auf der diesjährigen Gamescom zum Plausch über Nintendo, N-ZONE, die Messe und mehr!

Johannes: Wie jedes Jahr wird auch die N-ZONE 2017 heuer wieder auf der Gamescom, der großen Videospielemesse in Köln im August, vertreten sein. Diesmal darf ich zum ersten Mal ran. Immerhin bin ich der einzige aus der N-ZONE-Redaktion, der noch nie auf der Messe war. Und zwar weder beruflich noch privat. Da mich aber sonst niemand aus dem N-ZONE-Team begleiten wird und ich natürlich rund um die Uhr jede Menge zu tun haben werde, möchte ich den N-ZONE-Lesertreff diesmal ein kleines bisschen anders gestalten. Deswegen soll das Ganze folgendermaßen ablaufen: Wenn ihr Interesse daran habt, die N-ZONE und somit mich auf der Gamescom für ein Pläuschchen zu treffen und ein bisschen über die Messe, Nintendo, das Heft und was sonst noch so interessant ist zu reden, schreibt mir einfach eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de. Der Lesertreff findet am Stand (D034) unseres Verlags Computec Media in Halle 02.2 statt; Treffpunkt ist um 17 Uhr am Mittwoch (23.08.). Mit einer kurzen Mail an meine Adresse kann ich vorher einschätzen beziehungsweise planen, wie viele N-ZONE-Leser teilnehmen möchten. Natürlich könnt ihr euch aber auch spontan entscheiden, teilzunehmen, ganz ohne Mail. Ich freue mich auf eure Mails und hoffe, den einen oder anderen Leser auf der diesjährigen Gamescom zu treffen!

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Auf der Nintendo Switch veröffentlichte Nintendo in den letzten Monaten mehrere Spiele, die perfekt für Turniere geeignet sind. Den Anfang machte *Mario Kart 8 Deluxe*, es folgte *ARMS* und nun gehört auch *Splatoon 2* dazu. Zu den beiden ersten Titeln haben wir im Rahmen der N-ZONE-Superliga bereits Turniere veranstaltet. Nun steht in Kürze ein weiteres Turnier zu *Splatoon 2* ins Haus!

Wie immer wird es dabei tolle Preise geben. Beim *ARMS*-Turnier wurden beispielsweise die besten drei Teilnehmer je mit dem Spiel für die Switch und weiteren Goodies belohnt. Auch beim *Splatoon 2*-Turnier warten wieder saftige Gewinne auf euch! Schaut deswegen am besten regelmäßig auf unserer Facebook-Seite vorbei und meldet euch gleich für das nächste Turnier an. Vielleicht gewinnt ihr ja nächstes Mal einen tollen Preis?

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung der Turnier-Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei spannenden Farbschlachten in *Splatoon 2*!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Dieses Mal haben uns wieder mehr korrekte Einsendungen erreicht als noch zur letzten Ausgabe. Scheinbar war das von flauschigem braunem Fell bewachsene Ohr doch zu markant, um unerkannt zu bleiben. Natürlich waren wir auf der Suche nach *Star Fox Adventures* für Nintendos Zauberwürfel Gamecube! Das Action-Adventure erschien vor mittlerweile 15 Jahren; verrückt, oder? **Marcus Pille** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Beteiligung! Neben **Marcus** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Markus und Nicole Schober, Angelika Milz, Marcel Sonnenwald, Amir-Oliver Tabba, Alexander Gabler, Justin Wille, Stefan Stelzer, Finn Mika Schaar, Patrick Rosenberger, Lee, Jan Juchem, Markus Katzenberger, David Rubik und Dorien Hoek.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **06. August 2017** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden natürlich wieder wie gewohnt an dieser Stelle abgedruckt!

Na, was ist hier zu sehen? Und noch viel wichtiger: Welches Spielecover?

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 07/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Letztes Mal haben wir so penibel gearbeitet, dass es entweder außer Tippfehler nichts zu beanstanden gab oder ihr wart einfach nicht aufmerksam genug. Wir tippen natürlich auf Ersteres. ;-) So findet ihr auf Seite 8 bei Most Wanted & Charts den ersten kleinen Patzer: Dort steht nämlich „Metroid 4 Prime“ statt korrekterweise Metroid Prime 4. Danke Daniel!

• In der Vorschau zu *Kirby für Switch* auf Seite 24 hat sich ein „s“ zu viel breitgemacht und ein unschuldiges „n“ verdrängt. Dort schreibt Ben nämlich von „Prognoses“ statt Prognosen. Nochmals danke, Daniel!

• Bei Warios Sinnlos-Wissen auf Seite 7 hat es Johannes etwas zu gut gemeint und schreibt: „[…] jedoch doch noch […]“. Das „doch“ ist hier zu viel, denn es ist schon im „jedoch“ beinhaltet. Vielen Dank Johannes Albers für deinen Hinweis. Fachlich korrekt nennt man diesen Fehler übrigens einen Pleonasmus.

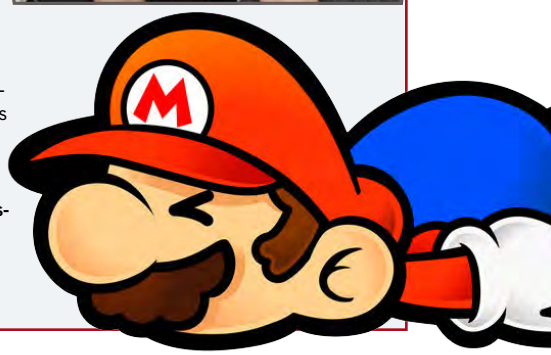
• Im Test zum Prügelspiel *ARMS* auf Seite 41 bezeichnet Lukas das bei uns gemeinhin als Volleyball bezeichnete Ballspiel mit dem namensgebenden Ball und dem Netz als „Vollayball“. Ob es dabei um eine im Rest der Welt bisher unbekannte Ballsportart aus Österreich geht? Dankeschön an Jojo für deine Aufmerksamkeit!

• Ein recht witziger Fehler ist Vik in seiner Vorschau zu *Xenoblade Chronicles 2* unterlaufen. Dort bezeichnet er die Blades der Driver als „Überstützung“. Ist das dann das Gegenteil von Unterstützung, also im Endeffekt etwas Schlechtes? Wer weiß. Pascal jedenfalls wusste diesen Fehler zu entdecken, wofür wir ihm herzlich danken möchten.

• Unser Leser Johannes Albers hat noch einen weiteren Fehler ausfindig gemacht, der auf Viks Kappe geht. Bei den Topspielen aus dem 3DS-eShop auf Seite 59 befindet sich die Abbildung eines Nintendo DS statt eines 3DS. Das macht natürlich nicht viel Sinn und wurde von uns inzwischen ausgetauscht, sodass dort jetzt der korrekte Handheld aus dem Hause Nintendo zu sehen ist.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Fast schon stolz auf seine Fehler sieht Redaktionsleiter Vik aus, oder?



JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Unzählige Einsendungen haben wir im Rahmen des großen Jubiläumsgewinnspiels bekommen. Hier sind die Gewinner.

Im Rahmen unseres 20-jährigen Jubiläums haben wir in Ausgabe 06/17 ein großes Jubiläumsgewinnspiel veranstaltet – und das Leserfeedback war gigantisch! Mit über eintausend Teilnehmern per Mail, Briefen und Postkarten war es das beliebteste Gewinnspiel seit vielen Jahren! Nur zu gerne hätten wir jeden von euch mit einem Gewinn belohnt, doch die dafür nötige Lasterladung Preise fehlt uns leider. Folgenden Teilnehmern war die Glücksfee hold:

Nicolas Kovacevic, Maximilian Leberecht, Stephan Dierschke, Celeria Hachenthal, Jan Cromme, Désirée Heßling, Michael Yemets, Cathleen Fessele, Manuela Schulte Tonert, Patrick Rode, Martin Hinzmann, Lilly Sameit, Christine Mehner, Thomas Anger, Marc Jehle, Melanie Beyreuther, Dominik Fahrenholz, Sven Weiß, Thomas Tippner, Stephan Rohbück, Patricia Hergert, Sandra Schroll, Ronny Schaarschmidt, Patrick Jung, Dirk Konitzer, Andreas Rotzoll, Stephan Wilms, Christina Schäfer, Anikka Dose, Thomas Walgenbach, Sven Saupe, Melanie Weber, Christopher Gerke, Thomas Wegricht, Andre Weiss, Sascha Durand, Christopher Kamrad, Martin Faustenhammer, Kristian Runge, Christina Harms, Alex Thiel, Patrick Rosenberger, Luca Meyer, Ariane Schnurpfeil, Carmen Schehl, Angela Schloßnagel, Alexander Stein, Sonja Lampe und Tatjana Schön.

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

EGAL WO: DIE HITZE HAT UNS IM LETZTEN MONAT IMMER BEGLEITET!

WOCHE 1

Direkt in der Woche nach der E3 und der Abgabe der letzten N-ZONE machten wir uns auf den Weg nach Frankfurt zu Nintendo Deutschland. Dort durften wir die großen Titel der Spielemesse wie *Super Mario Odyssey* und *Splatoon 2* selbst noch einmal in Ruhe ausprobieren und wurden außerdem mit leckeren Speisen und Getränken versorgt. Die kommenden Nintendo-Titel *Metroid: Samus Returns* und *Yoshi für Switch* wurden allerdings nur im Rahmen einer kleinen Bühnenshow präsentiert. Tatsächlich war so viel los, dass die Klimaanlage zu kämpfen hatte, wie ihr auf dem Bild links in unseren Gesichtern sehen könnt.

WOCHE 2

Nintendo kündigte überraschend ein Mini-SNES für den Herbst an. Darauf hatten wir lange gewartet, gefreut haben wir uns deshalb ganz besonders. Grund genug, das NES Mini aus dem letzten Jahr mal wieder auszupacken und ein paar Runden *Metroid*, *Super Mario Bros.* und *Kirby* zu zocken. Das lässt sich dank Klimaanlage im Büro sogar ganz ohne Schwitzen genießen.

WOCHE 3

Johannes kam diesmal einfach nicht umhin, auch dieses Bild mit in das Redaktionstagebuch zu packen, auch wenn es nicht direkt mit Nintendo oder Videospielen zu tun hat. Diesen wunderschönen Sonnenaufgang darf er aktuell nämlich jeden Morgen genießen, wenn er im Zug von Würzburg nach Fürth sitzt. Und ja, das passiert im Sommer bekanntlich schon in den frühen Morgenstunden. Aber wer immer als Erster in der Redaktion sein will, hat ja bekanntermaßen Gold im Mund. Oder so ähnlich.

WOCHE 4

Volo Johannes hat sich für die neue Ausgabe den Überasschungshit des letzten Jahres, *Pokémon Go,* nochmal ganz genau angesehen. Das AR-Spiel machte ihm dabei wieder so viel Spaß, dass er es während der kompletten Produktionsphase des neuen Heftes täglich spielte, bis ihm die Füße weh taten. Das Ergebnis seht ihr auf diesem Bild. Aua!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Im Urlaub sollte man sich nicht überanstrengen! Vielleicht war deshalb die Teilnahmequote dieses Mal nicht so hoch? Auf jeden Fall gratuliere ich David zum Gewinn und wünsche viel Spaß mit *Yo-Kai Watch 2*. Das Thema für den nächsten Wettbewerb ist „Mario mal anders“. Die Umsetzung bleibt wie immer euch überlassen, zu gewinnen gibt es *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* für den 3DS.

Einsendeschluss ist der **06. August 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

LUKAS WETTET, DASS ...

DARUM GEHT'S BEI LUKAS' WETTE: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

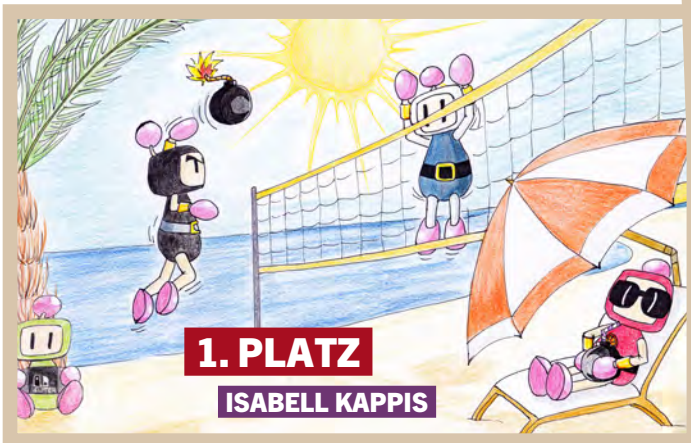
DIE LETZTE WETTE:
Zwei Leser haben Bilder zu Lukas' Wette aus der letzten Ausgabe eingesendet: Lukas wettete, dass sich keine zwei Leser finden, die ihm ein Bild schicken, auf dem sie – angezogen – mit Controllern von SNES, N64, Gamecube, Wii, Wii U und Switch in der Badewanne sitzen. Bei Johannes fehlt zwar das SNES-Pad, da er aber trotzdem mit mehr Controllern am Start ist als Felix, haben wir uns für ihn als Sieger entschieden! Da Lukas seine Wette verloren hat, musste er ein ebensolches Bild anfertigen. So viele Controller!

DIE AKTUELLE WETTE
Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm ein Bild eines selbst gefertigten Lebensmittels mit Nintendo-Motiv schickt! Ob Kuchen, Torte, Butterbrot oder Pfannkuchen, ist dabei völlig egal – Hauptsache, der Nintendo-Bezug ist erkennbar. Irrt Lukas sich, so darf der Gewinner ein Bild aussuchen, welches in Lukas' Kasten auf der Teamseite in der nächsten Ausgabe abgebildet sein wird. Bitte keine illegalen Motive einsenden und auch darauf achten, dass ihr die Rechte an dem Bild besitzt!

Der Gewinner erhält zudem eine kleine Überraschung. Einsendeschluss ist der 06. August 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

BOMBERMAN-GEWINNSPIEL
DIE GEWINNER

Hier seht ihr die wunderschönen Zeichnungen, die uns im Rahmen des Bomberman-Gewinnspiels erreichten.



1. PLATZ
ISABELL KAPPIS

2. PLATZ
LUKAS BESSEL

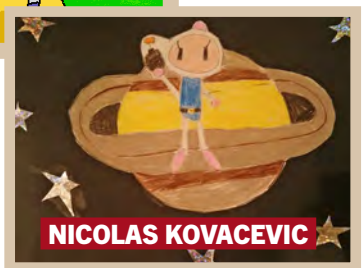
3. PLATZ
PETER WETZ

FELIX

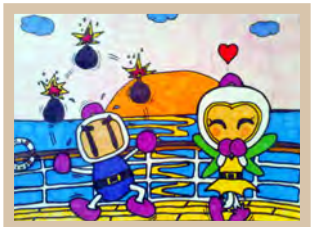
Bereits im vorletzten Heft riefen wir euch dazu auf, uns Zeichnungen zum Thema „Bomberman im Urlaub“ zu schicken. Da die letzte Ausgabe dank der E3 bis zum Rand vollgepackt mit Spielen und Infos war, haben wir uns dafür entschieden, euch die wunderbaren Einsendungen erst dieses Mal zu präsentieren. Immerhin haben uns solche tollen Kunstwerke erreicht, dass wir sie euch wirklich nicht vorenthalten möchten!

Die drei Gewinner durften sich über jeweils eine Bomberman-Mütze und ein Bomberman-Shirt freuen, Isabelle bekam als Erstplatzierte zusätzlich noch *Super Bomberman R* für die Switch. Viel Spaß mit euren Gewinnen! Vielen Dank natürlich ebenso an alle anderen Teilnehmer! Auch wenn es diesmal nicht ganz gereicht hat: Das nächste Gewinnspiel wartet bekanntlich immer schon hinter der nächsten Ecke!

NATHALIE HILBERT



NICOLAS KOVACEVIC



PATRICK KLEINE

STEFANIE KANGLER

MARIAN BANNER

FELIX

STELLA, RAMONA UND ELIA

LUKAS SEIDEL

MARC

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Beschäftigten wir uns in der letzten Ausgabe noch mit Nintendo-Erinnerungen im Allgemeinen und weniger mit einzelnen Spielen im Speziellen, sieht es dieses Mal ganz anders aus. Gleich zwei Beiträge haben es in die Nostalgie-Rubrik geschafft: einer zu *Super Mario World* für das Super Nintendo und einer zu *Banjo Kazooie* für Nintendo 64. Aber lassen wir die Leser doch selbst zu Wort kommen!

Hi Johannes!
Irrtümlicherweise dachte ich, dass sich „Hach ja, damals…" mit Marcos Weggang ebenfalls in Luft aufgelöst hätte. Freut mich, dass meine derzeitige Lieblingsrubrik aber doch fortgeführt wird! Heute möchte ich meine Spieleeindrücke zu *Super Mario World* mit euch teilen:

Hach, seufz, *Super Mario World* …! Beim Zocken dieses Games hat man nicht übel Lust, sich ins nächste Flugzeug zu setzen und seinen Urlaub auf Dinosaur Island zu verbringen, im Soda Lake zu planschen, die sonnenverwöhnten Felder auf der Donut Ebene, das süße Leben auf der Schokoladeninsel, romantische Stunden im Wald der Illusionen und das würzige Klima auf der Käsebrücke zu genießen.

Was mich am meisten fasziniert, ist das einmalige Gameplay, welches so flüssig ist, dass man Gefahr läuft, nasse Füße davonzutragen. Auch die Knuddel-Optik weiß zu begeistern, die putzigen Gegner würde ich mir am liebsten als Haustiere halten! ;-)

Super Mario World II - Yoshi's Island hat diesbezüglich zwar noch weitaus mehr zu bieten, dennoch passt der Grafikstil von *Super Mario World* zum Spiel wie die Faust aufs Auge. In puncto Sound vermag Super Marios 16-Bit-Einstieg ebenfalls 'ne Duftmarke zu setzen; allein das Kartenthema vom Vanilla Dome hat absolutes Headbanger-Potential! Am besten gefällt mir jedoch das Höhlenthema (und zwar ohne Yoshi beziehungsweise Bongotrommeln) – echt tolle Chillout-Mucke!

Darüber hinaus gibt es nur wenige Spiele, die mit einer dermaßen hohen Langzeitmotivation aufwarten können. Bis man alle 96 (oder waren es doch 97?) Level abgegrast hat, wird wohl noch viel Wasser in den Soda Lake geflossen sein. Und die vielen neuen Spieleelemente (Yoshi, Schalterpaläste, Geisterhaus, etc.) tun ihr Übriges, um einen wochenlang an den Bildschirm zu fesseln.

Bei all diesen Lobeshymnen will ich jedoch auch kurz die Schattenseiten beleuchten: 1) Warum konnte man in einem *Mario*-Game den 2-Spieler-Modus nie so gestalten wie zum Beispiel bei *Super Probotector* oder *Mickey Mouse – World of Illusion*? 2) In Sachen Endgegner fühle ich mich seit jeher regelrecht verar…t. Was da im Verlauf der ganzen *Mario*-Reihe (mit Ausnahme von *Yoshi's Island*) geboten wird, ist einfach lächerlich! Nichtsdestotrotz ist *Super Mario World* ein Meilenstein der Videospielgeschichte, ein Spiel (fast) ohne Ecken und Kanten!

Et voilà, meine Eindrücke! Ich hoffe, sie finden ihren Weg in die nächste Ausgabe! Liebe Grüße aus Belgien wünscht

Oli „Watte" Watroba

JOHANNES: Nein, Marcos Weggang bedeutet (zum Glück) nicht das Ende deiner liebsten Rubrik, Oli! Ich gebe mir selbstverständlich alle Mühe, die Nostalgie-Fahne weiterhin hoch zu halten. ;-)

Doch ohne weitere Umschweife direkt zu *Super Mario World*: Herrlich, wie du das Feeling dieses 2D-Klassikers beschrieben hast! Egal ob Grafik, Musik, Gameplay oder Spielwelt – *Super Mario World* konnte in jeder Hinsicht überzeugen und das hat sich bis heute auch nicht geändert. Das *Mario*-Hüpfspiel ist ein sehr gutes Beispiel für Titel, die im Laufe der Jahre extrem gut gealtert sind und auch Jahrzehnte nach dem ursprünglichen Release noch höllisch Spaß machen. Kein Wunder also, dass *Super Mario World* nicht nur für die Virtual Console von Wii, Wii U und New 3DS neu veröffentlicht wurde, sondern auch auf der im Herbst erscheinenden Mini-Variante des SNES vertreten ist.

.....

Hallo Johannes!
Schöne Erinnerung verbinde ich mit dem N64-Klassiker *Banjo Kazooie*. Damals habe ich es zusammen mit meinem Bruder zu Weihnachten bekommen und wir spielten es stets gemeinsam. Um alles zu sammeln, war für meine damaligen Fähigkeiten schon viel Anstrengung nötig, da man alle Noten finden musste und oft beinahe am Sterben war. Fast wie nach einem schweren Gegner bei *Dark Souls* war das berauschende Gefühl toll, diese Aufgabe gemeinsam gemeistert zu haben. Zu dieser Zeit sammelte ich meine damalige Lieblings-Zeitschrift *BRAVO Screenfun*, und wenn ich mich nicht täusche, stand bei den Kritikpunkten so etwas wie: „Unglaublich, aber wahr: Bei diesem Spiel gibt es nichts zu meckern".

In diesem Sinne: Alles Gute weiterhin und habt ein schönes Wochenende und tolle Tage! ;-) Liebe Grüße von eurem Leser und Fan,

Marc

JOHANNES: Hach ja, *Banjo Kazooie* … Auch Lukas und ich verbinden unzählige tolle Erinnerungen mit diesem Rare-Meisterwerk für das bis heute geniale Nintendo 64. Die Welten! Die Musik! Der Humor! Die Stimmen! Die unzähligen sammelbaren Gegenstände! Wie du sehr richtig schreibst, war das alles nicht nur ordentlich anspruchsvoll, sondern hat bis heute auch die Latte für gute 3D-Plattformer extrem hoch gelegt. Kein Wunder also, dass das kunterbunte Hüpfspiel auch heutzutage noch regelmäßig bei mir im Modulschacht landet – natürlich nur nach ausgiebigem in-die-Cartridge-pusten. Trotz einer reichhaltigen Auswahl an aktuellen Top-Titeln für die Switch oder den 3DS. Bei dir auch?

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 06. August 2017.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Diese hübschen Aufnahmen stammen von Sabrina Exner. Sie fotografiert leidenschaftlich gerne Nintendo-Motive und gibt sich dabei sichtlich viel Mühe. Wenn ihr mehr von ihren tollen Schnappschüssen sehen wollt, schaut mal auf dem Foto-Social-Media Instagram vorbei. Dort findet ihr ihr Profil unter dem Namen „Sabrinaslife2".

ITEM-WAHNSINN

Grützivall!

Nachdem ich in der vorletzten Ausgabe euren Nachbericht zu *Mario Kart 8 Deluxe* gelesen habe, gab mir das mal wieder einen Anreiz für einen Leserbrief. Denn mir ist es einfach ein Rätsel, wie absolut jeder so auf dieses Spiel abgehen kann und scheinbar niemand außer mir so ein Problem mit dem Game zu haben scheint.

Erst mal vorweg: Ich bin großer *Mario Kart*-Fan, eigentlich machen mir alle Teile der Reihe Freude und zum Teil auch Nummer Acht, aber durch einige Macken veranlasst mich dieses Spiel jedes Mal, zehn Minuten nach einer erneut gestarteten Session zu fragen: Warum tue ich mir das schon wieder an? Long story short: Das Kernelement von *Mario Kart* wurde hier aus meiner Sicht komplett verbockt, die Items. Das Spiel wird so von seinen Items dominiert, dass fahrerisches Können quasi keine wirkliche Rolle mehr spielt. Es gibt viel zu viele Item-Boxen, aber was noch schlimmer ist: Die Zuordnung beziehungsweise Verteilung ist blödsinnig. Münzen auf dem 6. Platz? Standard. Immer wieder ein einzelner Pilz auf dem 10. Platz? Kenne ich zu gut.

Aber sollte ich es durch einen Fehler in der Matrix mal auf den ersten Platz schaffen, hat hinter mir natürlich immer jemand eine Handvoll roter Panzer im Gepäck. Und wenn nicht das, findet sich fast immer ein blauer Panzer, der mich kurz vor der Ziellinie effizient ausschaltet. Das Spiel gibt mir am laufenden Band den Eindruck, mich zu trollen und mir den ersten Platz zu verweigern, obwohl ich ein Profi bin und das Fahren voll drauf habe. Aber wie gesagt: Können hinter dem Lenkrad spielt quasi keine Rolle mehr. Wenigstens ist es mit Abstand das hübscheste *Mario Kart*, das existiert. An der Grafik gibt es nichts Nennenswertes zu bemängeln. Aber besonders gerne spiele ich es nicht, zumindest nicht so gerne wie ältere Teile. Je älter ein *Mario Kart* ist, umso besser gefällt es mir, denn die älteren Teile sind aus meiner Sicht deutlich anspruchsvoller und viel weniger vom zufallsbasierten Item-Wahnsinn kontrolliert.

N-ZONE: Grüß dich, Marc! Schön, wieder von dir zu hören. Allerdings sind wir doch etwas erstaunt, denn deine zerschmetternde Kritik können wir nicht wirklich nachvollziehen. Klar, schon oft genug hat auch bei uns ein gut getimter blauer Panzer die Spitzenposition kurz vor Ende des Rennens zunichtegemacht. Und ja, auch wir wünschen uns manchmal bessere eigene Items oder zumindest Gegner mit weniger roten Panzern. Allerdings gehört dieser Glückfaktor bei *Mario Kart* schon immer dazu. Zudem haben sich da die Verhältnisse in unseren Augen nicht dramatisch geändert. Fahrerisches Können führt noch immer zu einer entsprechenden Platzierung, trotzt aller Items, die uns so um die Ohren fliegen.

Neuerdings hat es mir wieder sehr *Mario Kart: Super Circuit* für den GBA angetan, was aber nicht zuletzt auch an meiner neuesten Anschaffung liegt: Ein mehr oder minder neuer GBA mit Custom Gehäuse und dem hintergrundbeleuchteten Bildschirm des GBA SP (Modell 101) sowie einer Bildschirmab-

Unser Stammleser Marc Fuchs hat diesen tollen GBA mit Hintergrundbeleuchtung von einem ambitionierten Konsolen-Modder erstanden. Wir sind super neidisch!

deckung aus Echtglas. Gekauft habe ich das geile Teil bei einem Retro-Games-Event in Oberhausen von einem leidenschaftlichen Konsolen-Bastler, bei dem jeder seine Konsole modifizieren lassen kann.

Meinen GBA habe ich als komplette Fertig-Konsole erworben, die war mit 170 Euro nicht billig, ist dafür aber makellos hergestellt und stellt für mich die Idealversion des GBA dar. Ich wollte schon immer einen Game Boy Micro haben, da der aber keine Abwärtskompatibilität zu alten Game-Boy-Spielen bietet, war er für mich keine Option, das Gleiche gilt für einen DS, den ich ebenfalls nicht besitze. Der entsprechende GBA SP ist auch toll, kostet aber gebraucht teils mehr als diese aufgehübschte und mehr oder weniger neue Ware, und die Form des normalen GBA sagte mir schon immer mehr zu als die des GBA SP.

Danke fürs Lesen. Ich werde mal zusehen, mich bei Gelegenheit wieder mit etwas Künstlerischem zu melden, bin nur leider sehr beschäftigt. Also mal abwarten. Aber läuft! Macht's gut!

Marc Fuchs

N-ZONE: Danke fürs Schreiben! Auf deinen modifizierten GBA (Bild oben) sind wir mächtig neidisch, das kannst du aber glauben! Sieht richtig hochwertig und toll aus und die Hintergrundbeleuchtung ist absolut spitze. Die haben wir beim GBA nämlich auch schon immer schmerzlich vermisst. Vielleicht müssen wir da irgendwann auch mal die letzten Cents zusammenkratzen und so ein Teil besorgen. ;-)

URLAUBSGRÜSSE

Hallo N-ZONE-Team,
euer Magazin hat es bis Kap Verde geschafft. Die Inseln gelten als Urlaubs-Geheimtipp und ich stimme zu 100 Prozent zu! Die mitgebrachte N-ZONE-Ausgabe enthielt eine *Zelda: Breath of the Wild*-Weltkarte. Um einen Übergang zu Kap Verde zu machen, kann ich sagen, dass hier am 3. Oktober 1519 Ferdinand Magellan einen Zwischenstopp machte und seine Weltumsegelung Richtung Westen begann, als es noch keine Weltkarte unserer Erde gab. Leider kam er ums Leben bei einer Schlacht mit einheimischen Filipinos. Als sein letztes Schiff am 9. Juli 1522 wieder bei Kap Verde ankerte, stellte man fest, dass – obwohl man ein Schiffstagebuch führte – sich die Crew um einen Tag geirrt hatte. Wer das Buch beziehungsweise den Film *In 80 Tagen um die Welt* kennt, weiß, wieso.

So viel zur Reise. Ich wollte nur ein paar nette Sätze schreiben und daraus ist deutlich mehr geworden. Zurück zu Nintendo und *Zelda: BOTW*. Leider ist das Spiel zu Hause geblieben, da ich die Wii-U-Fassung besitze. Selbstverständlich würde sich die Switch perfekt für eine Reisetasche eignen und das Spielen unter Palmen wäre richtig cool, aber die neue Nintendo-Konsole hat mich bis jetzt noch nicht ganz überzeugt. Das ist aber eine Geschichte für einen weiteren Leserbrief.

Macht weiter so! Ich hoffe, dass eure Zeitschrift in Papierform weitere 20 Jahre übersteht. Das wünsche ich euch und mir. Euer treuer Abo-Leser,

Jerzy

N-ZONE: Hallo Jerzy und danke für deine netten Urlaubsgrüße! Wie auf deinem Foto (unten) zu sehen, macht sich die N-ZONE auch an der Pool-Bar wunderbar. :-) Wir geben weiterhin alles, damit die N-ZONE auch noch 20 weitere Jahre existiert und zwar auf echtem Papier. Versprochen!

NEW 3DS XL HD

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese gerade wieder mit Begeisterung euer Magazin und wollte mich mal zu Wort melden zu dem Artikel über den New 2DS XL. An dem Artikel ist nichts auszusetzen und doch hat mir etwas gefehlt. Das wäre eine gute Gelegenheit gewesen, mal Wünsche für eine Weiterentwicklung der 3DS-Plattform zu formulieren. Stattdessen lese ich diesbezüglich eher einen sehr zurückhaltenden Artikel mit Formulierungen wie „kommt das Beste zum Schluss?“. Damit die Konsole sich nicht nur gut anfühlt, sondern auch noch schönere und klare 3D-Bilder zaubert, fände ich folgende Weiterentwicklungen super:

- Höher auflösende Bildschirme
- Etwas größere Bildschirme durch Verlegen des Home Buttons und kleinere Ränder
- Außenabmessungen beibehalten, da die in Ordnung sind

Die N-ZONE liest sich wirklich überall gut. Ob im (oft) verregneten und kalten Deutschland oder im sonnigen Kap Verde!

Fast 20 Jahre ist dieses Foto von Andi Hammerl alt. Darauf zu sehen: Johannes, Andi, Dennis und Michael beim *Mario Kart 64*-Zocken. Kindheitserinnerungen!

- Merklich längere Akkulaufzeit
- Besseres WLAN-Modul, stärkere WLAN-Antennen
- Weiterhin geschützter Bildschirm durch zusammenklappbares Design
- In allen Geräten gleichbleibend gute Bildschirme statt zufällig unterschiedliche
- Möglichkeit, mehrere 3DS-Systeme mit demselben Nintendo-Account zu verknüpfen
- Beibehaltung des 3D-Effekts
- Beibehaltung der zwei Bildschirme
- Maximaler Aufpreis eines New 3DS XL HD von 50 Euro
- Abwärtskompatibilität

160 Euro für den New 2DS XL … sorry, aber der New 3DS XL ist für rund 190 Euro zu haben. Wenn das Ziel war, eine neue Kundschaft zu erschließen, der 190 Euro für den New 3DS XL zu viel sind, dann ist das leider schief gelaufen. Also für mein Empfinden steckt noch sehr viel Potenzial im 3DS und ich hoffe sehr, dass Nintendo die Weiterentwicklung des 3DS und des dazugehörigen Ökosystems nicht so schnell beendet. Switch hin oder her! Auch der Geschäftsbericht zeigt, wie wichtig der 3DS ist. Hardware wie Software.

Euch wünsche ich weiterhin viel Erfolg mit der N-ZONE und weiter so! Ich freue mich jeden Monat auf eine neue Ausgabe. Viele Grüße,

Stephan :-)

N-ZONE: Hi Stephan! Vielen Dank für deinen Brief und deine Überlegungen zum 3DS. Das klingt natürlich alles sehr wünschenswert, was du da formulierst, aktuell sehen wir aber absolut keinen 3DS-Nachfolger am Nintendo-Horizont. Das restliche Jahr und auch 2018 wird Big N ja laut eigener Aussage erst mal noch die aktuelle 3DS-Familie mit neuen Spielen unterstützen, ob es danach eine Art HD-Nachfolger, wie von dir gewünscht, geben wird, hängt wohl maßgeblich vom Erfolg der Switch ab. Verkauft die sich weiterhin so gut wie aktuell, können wir uns sehr gut vorstellen, dass Nintendo keinen 3DS-Nachfolger vorstellt. Durch die Hybrid-Funktionalität der Switch deckt diese ja den Handheld-Bereich im Endeffekt auch mit ab. Sinnvoller erscheint uns da für die typische 3DS-Zielgruppe eher eine Art „Switch light“, eventuell ohne Möglichkeit, auf dem TV zu zocken, dafür günstiger. Das hätte auch den Vorteil, dass Nintendo nur noch für eine Plattform entwickeln müsste und somit all seine Ressourcen darauf konzentrieren könnte. Aber wie wir alle wissen, sind sich die Japaner nie für eine spontane Überraschung zu schade. Möglich ist also natürlich auch ein 3DS-Nachfolger!

NOCH MAL MK8D

Sonnige Grüße an die Redaktion! Ich lese gerade wie üblich die N-ZONE und blättere durch die Community-Seiten, wo ich einen Leserbrief zu *MK8 Deluxe* entdeckte. Inhalt: anspruchslos und ohne Lerneffekt. Dazu will ich meine Gedanken äußern.

Denn meiner Meinung nach ist es aus mehreren Gründen

Dirk Schillinget ließ und ein Foto seines Katers in angenehmer Gesellschaft zukommen. Was meint ihr, wie die gemütliche Samtpfote heißt? Yoshi!

nicht notwendig, auf einen Lerneffekt zu setzen. Zum einen ist es nicht die Aufgabe eines Fun-Racers, einem Kind analytisches Denken beizubringen. Sicher ist das Spielen an und für sich seit Anbeginn der Menschheit ein wichtiges Werkzeug zum Lernen, dennoch kann man diese Pflicht nicht an x-beliebige Konzerne abschieben. So etwas zu fördern ist Aufgabe der Erziehungsberechtigten. Insofern ist es sehr unfair, dem Spiel vorzuwerfen, es würde dem Lernen im Wege stehen.

Außerdem ist *MK8* immer noch ein Mehrspieler-Titel, welcher jedem Spieler die gleichen Werkzeuge und Voraussetzungen an die Hand gibt, wodurch am Ende immer noch das fahrerische Können belohnt wird. Wer die Kurve nicht richtig nimmt, fliegt vielleicht nicht mehr wie früher oft von der Strecke, verliert aber in jedem Fall wertvolle Zeit. Ein weiterer Aspekt ist, dass seit Anbeginn der Serie ein falsches Item zur falschen Zeit alles auf den Kopf stellen kann. Durch diesen Umstand ist der Vorwurf der „Noobifizierung“ nicht ganz richtig, denn Item-Glück kann gleichermaßen zu Sieg oder Niederlage führen. Liebe Grüße,

Patrick

N-ZONE: Sonnige Grüße zurück, lieber Patrick! Wir vertreten bezüglich dieses Aspekts von *Mario Kart 8 Deluxe* sehr ähnliche Ansichten wie du, deshalb möchten wir deine Ausführungen an dieser Stelle einfach nur kommentarlos für sich selbst sprechen lassen. Nur so viel: Jeder ist seines Glückes Schmied. Das gilt im echten Leben gleichermaßen wie bei *Mario Kart* – Item-Glück hin oder her.

BIG-N-NOSTALGIE

Hallo N-ZONE-Team,
hallo Johannes!
Ich schreib euch jetzt das allererste Mal, obwohl ich euer Heft bereits seit 1998 lese. Seit 2003, glaube ich, habe ich das Magazin dann abonniert. Mittlerweile habe ich zwar nicht mehr so viel mit den Nintendo-Konsolen und -Spielen zu tun (nach dem Gamecube habe ich keine Heimkonsole mehr von Big N gekauft, ich habe mir aber im letzten Jahr den 2DS gegönnt), aber ich lese eure Zeitschrift nach all den Jahren immer noch super gerne, weil die Artikel schön, sympathisch und kompetent geschrieben sind. Ich freue mich jeden Monat, wenn das neue Heft im Briefkasten liegt. :-)

Sandy Frobieter sammelt nicht nur mit großer Leidenschaft Nintendo-Pappaufsteller (vorletzte Ausgabe), sondern auch Amiibo!

N-ZONE: Hallo Adrian! Wir danken dir tausendfach für dein schönes Lob und hoffen, dich auch weiterhin zu unseren treuen Lesern zählen zu dürfen. :-) Du bist ja wirklich ein „alter Hase“, solange wie du die N-ZONE schon liest. Respekt!

Wenn ich mir die N-ZONE-Zeitreise anschaue, kann ich mich meistens immer noch an die alten Ausgaben erinnern. Ich habe damals viele davon aussortiert, weil ich keinen Platz mehr hatte und die Kiste mit Zeitschriften schon fast platzte. Ich denke sehr gerne an die Zeit zurück, als Game-Boy-Color-Kämpfe in *Pokémon* mit dem Linkkabel ausgetragen wurden und man auch auf diese Art tauschte. Oder an die Gamecube-Duelle in diversen Spielen. Den Zauberwürfel habe ich übrigens immer noch am Fernseher angeschlossen.

N-ZONE: Wir hier von der Redaktion können uns tatsächlich teilweise ebenfalls noch an alte N-ZONE-Ausgaben aus der Leser-Sicht erinnern – heute schreiben wir das Heft selbst. Verrückte Welt, oder? Die Linkkabel glühten bei uns Ende der 90er Jahre natürlich auch vor unzähligen Kämpfen und Tausch-Aktionen mit den Taschenmonstern. Und sogar der Gamecube hat bei dem einen oder anderen Team-Mitglied (ähhm … Johannes) noch immer seinen festen Platz im Wohnzimmer, wo er regelmäßig für ausgiebige Runden *Super Mario Sunshine* und *Luigi's Mansion* herhalten muss.

Seit 2006 ungefähr hat sich dann mein Interesse in Richtung PC und Playstation verlagert … Aber die nostalgischen Erinnerungen kann einem ja keiner mehr nehmen! :-) Ab und zu erwische ich mich doch immer noch dabei, dass ich den Game Boy Advance (der Color ist schon lange verkauft) anschmeiße und mit einem guten und frohen Gefühl an früher zurückdenke. Deswegen schaue ich mir auch gerne Let's Plays zu diversen alten Nintendo-Games an.

Also noch mal: super Arbeit! Macht weiter so und bleibt, wie ihr seid! Liebe Grüße, euer treuer Leser

Adrian

N-ZONE: Also noch mal: vielen Dank für dein Lob! Die schönen nostalgischen Erinnerungen bleiben dir für immer erhalten, da sind wir uns sicher. Also halte sie in Ehren! Packt dich bei all der Nostalgie nicht die Lust, mit der Switch auch mal ein paar neue Nintendo-Abenteuer zu erleben und damit ganz neue Erinnerungen zu schaffen, auf die du dann in ein paar Jahren ebenfalls voller Nostalgie zurückblicken kannst? Falls ja, dann lass uns doch gerne in einem weiteren Leserbrief davon wissen! :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDO IM RETRO-WAHN!

Nach dem NES Mini ist vor dem SNES Mini – doch was kommt danach? Das N64 Mini? Der Gamecube Mini? Kommt überhaupt was danach? Und sind diese Geräte das Ende der Virtual Console?

LUKAS: Nun, Johannes, Nintendo hat es wieder gemacht – nach dem NES Mini (oder korrekterweise dem Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System, wie irgendein sehr kluger Mann sich ausgedacht hat) steht nun das SNES Mini (echter Name siehe Bild) an. Ein cooles Ding! Auch, wenn ich mit einigen damit einhergehenden Beschränkungen wie der relativ kleinen Spieleauswahl und der Tatsache, dass sich keine weiteren Titel herunterladen lassen, nicht vollends glücklich bin. Und weil wir Spieler nie mit dem zufrieden sind, was wir bereits haben, gucke ich in die Zukunft, genauer gesagt aufs nächste Jahr. Folgen wir dieser Logik, dann müsste 2018 das N64 Mini anstehen, gefolgt vom Gamecube Mini 2019. Meinst du, dass Nintendo wirklich diesen Weg beschreiten wird? Wie ungemein profitabel die billig herzustellenden Geräte sind, merkt man am gewaltigen Erfolg des NES Mini und den kolossalen Vorbestellerzahlen des SNES Mini. Und damit einhergehend: Denkst du, das bedeutet das Ende der Virtual Console, wie wir sie kennen? Ist dieses neue Geschäftsmodell gar der Grund, warum wir bis heute keine Nintendo-Klassiker auf der Switch spielen dürfen?

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas: Erstens mal hoffe ich inständig, dass 2018 ein N64 Mini kommt, immerhin ist Nintendos 64-Bit-Maschine meine unanfechtbare Lieblingskonsole. Und so unverschämt gut, wie sich Mini NES und Mini SNES verkaufen, wäre Nintendo schön blöd, würden sie kein N64-Remake produzieren. Dass 2019 direkt der Gamecube Mini folgt, glaube ich allerdings weniger. Immerhin braucht es für die Emulation von GC-Spielen doch etwas mehr Rechenpower als für Titel der Vorgängerkonsolen. Ich habe da eher einen Mini Game Boy oder so etwas vor Augen – immerhin lassen sich auch Big Ns Handhelds wunderbar neu auflegen. Das Ende der Virtual Console bedeutet das alles aber wohl kaum. Wir wissen ja bereits, dass spätestens mit dem kostenpflichtigen Switch Online Service ab 2018 alte NES-Klassiker (zum wievielten Mal?) auch auf die Hybrid-Konsole kommen. Und Nintendo hat selbst gesagt, dass sie darüber hinaus intensiv an der Virtual Console für die Switch arbeiten. Das kommt alles noch, da bin ich mir sicher. Dauert halt noch.

LUKAS: Es ist aber schon auffällig – denn ganz ehrlich, was simpleres, als einen Download-Shop für Retro-Spiele bereitzustellen, gibt es ja kaum. Ich habe ein wenig das Gefühl, dass Nintendo hinsichtlich der hauseigenen Klassiker derzeit ein bisschen in einer Findungsphase steckt und nicht so recht weiß, wo man hin will. Oder wird etwa an einem System gearbeitet, dass bereits gekaufte Retro-Titel von Wii, 3DS und Wii U endlich unter einem Dach zusammenfasst und auf die Switch wuppt? Ich hoffe es, bezweifle es aber stark – Nintendo hat die Virtual Console einfach nicht gut genug durchdacht. Gerade darum weiß ich nicht sicher, ob hinter den Mini-Geräten nicht doch die Idee steckt, das Virtual-Console-Chaos auf nicht allzu elegante Art und Weise zu lösen.

JOHANNES: Also erstmal steckt hinter all dem natürlich auch Kalkül und ein berechnendes Unternehmen. Die Switch braucht in regelmäßigen, kurzen Abständen immer wieder neue Highlights, um im Gespräch zu bleiben und konstant neue Kaufimpulse zu setzen. Die Virtual Console wird wieder ein solcher, sogar ein wichtiger. Deswegen präsentieren sie das Feature zu einem geeigneten Zeitpunkt, da bin ich mir ziemlich sicher. Zudem wird Nintendo auch auf der Switch bisherige Käufer von Retro-Titeln auf Wii U und 3DS erneut zur Kasse bitten. Warum auch nicht, wenn die Leute das immer wieder mitmachen?

LUKAS: Ich glaube aber, dass wir uns dem Punkt nähern, an dem die Leute das eben nicht mehr mitmachen und immer wieder dieselben Spiele kaufen. So oder so: Nintendo muss ein VC-System etablieren, dass länger Bestand hat als bis zum Ende der Switch-Ära. Dann können sie auch gerne alle Mini-Konsolen herstellen, die ihnen einfallen – einen Game Boy Mini fände ich auch echt toll!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

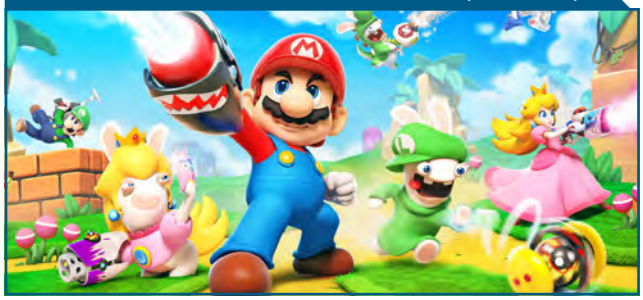
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 09/2017
ab 23.08.17 am Kiosk

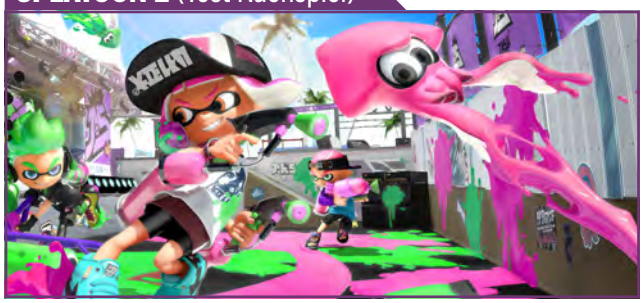
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (Vorschau)



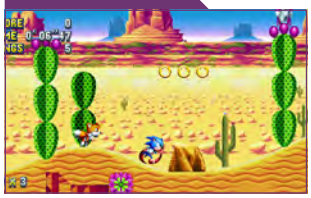
Wir können das Strategiespiel bei Ubisoft mehrere Stunden ausprobieren, inklusive Mehrspieler. Mit Glück wird es nächste Ausgabe sogar schon den Test geben.

SPLATOON 2 (Test Nachspiel)



Wie macht sich *Splatoon 2* in der Langzeitbetrachtung? Taugt die ungewöhnliche Chat-Funktion per Smartphone etwas? Das und mehr prüfen wir in N-ZONE 09/17.

SONIC MANIA (Test)



Der schnellste Igel der Welt ist zurück und bringt viel Oldschool-Charme mit. Lohnt sich die Rückkehr auch?

NAMCO MUSEUM (Test)

Wir checken die Retro-Sammlung ab und verraten, ob Pac-Man und Konsorten auf der Switch Spaß verbreiten.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Katharina Reuß, Kristina Pilny, Bernhard Schmid, Benedikt Wolter

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Macht jetzt noch mit.
Die Abstimmung endet am 27.07.!

www.bamaward.de

CMG
Computec Media Group

gamescom

23.-26.08.2017
Köln

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH | Messeplatz 1, D-50679 Köln
Telefon +49 1806 089 999* | gamescom@visitor.koelnmesse.de

*(0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

koelnmesse